2/97 Oyun Eğlence

LEVEL

500.000 TL • SAYI 2 • ISSN 1301-2134 • AYLIK YAYINDIR

PRIVATEER 2
Kaliteli bir simulasyon

M.A.X.
Kapsamlı yapısıyla benzerlerinden çok farklı

LORDS OF THE REALM II
Derebeyliklerin ortaçağ savaşı

DAGGERFALL
Geniş senaryolu müthiş bir FRP

STAR CONTROL 3
Evrenin hakimleri

SEGA: VIRTUA COP 2
Birkaç el ateş etmeye ne dersiniz?

Hareketli, heyecanlı, kaliteli bir RPG

DIABLO



Heroes of Might & Magic, Sega Rally, Gooka, Sim Copter, XS ve daha neler neler...

LEVEL

ISSN: 1302-2134

Genel Yayın Yönetmeni
Aylin Tarhan Kuru

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Gökhun Sungurtekin

Yazı İşleri
Mahmut Karslıoğlu, Atilla Uygun, Kemal Akçam, Ufuk Yamankılıçoğlu, M. Berker Güngör, Gökhan Habiboğlu, Batu Hergünsel

Redaksiyon
Tansel Emanet Tüzel

Yazı İşleri Sekreterya
Ebru Zorlu

Grafik/Bilgisayar
A. Umut Ersoy, Özlem Sarar

Yazı İşleri Tel: (212) 283-4244
Yazı İşleri Faks: (212) 283-4254
Yazı İşleri e-mail adresi: chipyaz@chip.com.tr

Reklam Müdürü
Şebnem Karabıyık

Reklam Servisi Faks: (212) 269-5021

Abone Servisi
Selma Akınay

Dağıtım Servisi
Nebi Dunoa

Abone Servisi Faks: (212) 269-5021

Üretim Koordinatörü
Turgay Tekatan

Genel Koordinatör
Melih Şahin

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
Şakir Batumlu

Renk Ayrımı - Film Çıkış
FILMON
Tel: (212) 267-4217

Baskı
Medya Pazarlama San. ve Tic A.Ş.
Tel: (212) 270-6364 Faks: (212) 270-6368

Dağıtım
BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık
Peker Sokak, 26 Kat: 3
Levent - İstanbul 80620
Tel: (212) 283-4244
Faks: (212) 269-5021/ 281-3908

VOGEL Ankara Şubesi
Ankara Sorumlusu
Dilek Özgen Batumlu
Hafta Sokak, 12/5 G.O.P. 06700 Ankara
Tel: (312) 447-2772
Faks: (312) 447-1569


VOGEL
Yayıncılık Ltd. Şti

Teşekkürlerimizle...

Level dopdolu bir CD ile tekrar karşınızda. İlk sayımıza gösterdiğiniz ilgi bizi gerçekten çok mutlu etti. Göndermiş olduğunuz faks ve mektuplar Level'ın oyunseverler tarafından çok beğenildiğini gösteriyor.

İkinci sayısında Level'ı sizin istek ve eleştirileriniz doğrultusunda geliştirdik. Bundan böyle oyun dünyasındaki gelişme ve yenilikleri Oyun Dünyası'ndan sayfalarında bulabileceksiniz. Yine sizin istekleriniz doğrultusunda, önümüzdeki aylarda oyunların tam çözümlerini de yayınlamaya başlayacağız. Yeni oyun derginiz Level, etkileşimli olarak görüş ve isteklerinize uygun bir şekilde gelişmeye devam edecek.

Level CD'si bu ay dopdolu. Titizlikle seçilmiş tam tamına 25 oyun sizler tarafından oynanmayı bekliyor. Umarız bir sonraki sayıya kadar bu oyunların hepsini inceleyecek zamanı bulabilirsiniz. Ayrıca bu ay CD'de çok sayıda Shareware de yeralmakta.

Gönderdiğiniz anketler için çok teşekkür ederiz. Ağaç sertifikalarınız çok yakında elinize ulaşacak. Level ile yeni tanışan okuyucularımız için anketi bu ay da yayınlıyoruz.

Bu arada geçen ay, Level'ın ikinci sayısının 20 Şubat'ta piyasada olacağını duyurmuştuk. Ancak çeşitli nedenlerden dolayı bu sözümüzde duramadık. Bu gecikme için özür diliyoruz.

Unutmayın, artık oyunları oynayarak tanıma zamanı...

Gökhun Sungurtekin [L]

Red Alert Mission Disk

Westwood Studio'larının çıkardıkları yeni görev diskinde sadece kuru yeni görevler yer almıyor. Mart'ın ortalarında çıkması beklenen görevlerde kontrol edebileceğiniz yepyeni üniteler, araştırabileceğiniz teknolojiler yeralıyor. Yeni üniteler arasında kendini koruyabilen cevher kamyonları, etrafı yakıp yıkan Tesla tankları ve seçkin Rus komandoları da yer alıyor. Bunun dışında Red Alert kullanıcıları yepyeni 16 göreve ve 100 adet de Multiplayer haritaya sahip oluyorlar. CD-ROM'da yeralan 8 yeni savaş müziğinin yanında masaüstünüzü, Red Alert masaüstü temasında yer alan arka planlar, paternler, ikonlar, avi filmler ve ekran koruyucuları ile tam bir komuta üssü haline getirebiliyorsunuz.

Bu arada firma, daha çok anarşi daha az strateji içeren ve Internet üzerinden oynanabilen C&C oyunu Sole Survivor üzerinde çalışmakta.

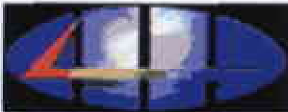
StarWars

Bu yıl içinde ilk 3 StarWars sinema filminin yeni sürümleri denebilecek, baştan sona, elden geçirilmiş daha önce olmayan sahnelerin yeraldığı filmler vizyona girmeye hazırlanırken LucarArt, simulasyon hastalarının beklediği X-Wing ve Tie Fighter, stratejiseverler için ise StarWars Rebellion adlı oyunları piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Network desteği olan bu iki oyundan, şimdiye kadar çıkardıkları benzeri oyunlara rağmen oldukça umutlular. Dövüş sahnelerinde artırılmış kaplama kalitesi ile görsel açıdan doyurucu. Görev içi ve dışı uçabileceğiniz gemi sayısı da oldukça fazla.









Need for speed 2 ve X-Car

Önümüzdeki günler yarış tutkunları için oldukça iyi geçecek. Electronik Arts'ın Need For Speed 2'si ile Bethesda'ın X-Car'ı (Xperimental Racing) oldukça iddialı gelen iki yarış oyunu. Gözünüz yolda olsun.







Quake 2





Eğer ID'nin bölüm tasarımını beğeniyorsanız şok olmaya, şaşırmaya, gözünüzün kamaşmasına ve sonra da ölmeye hazır olun. Peşinizden yuvarlanan inanılmaz büyüklükteki kayalar, etrafta uçuşan ejderhalar, Thor'un savaş çekici gibi göz kamaştıran silahlar,duvara iliştirebileceğiniz zaman ayarlı bombalar ve çılgın sinsi yeni bir aygıt Vengeance Sphere...

Quake'in en yeni gelişmiş paketleri "Scourge of Armagon", Hipnotic Interactive, "Dissolution of Eternity", Rogue Software tarafından üretilmiş. "Scourge of Armagon"da, Quake oyuncuları birçok yeni yaratığın ve tuzağın yeraldığı gerçekçi çevrelerde dolaşmaktalar. Yeni Power-Up, Horn of Conjuring'i içermekte. Yeni hoş bir elbise ile artık Lightning'e karşı da korunabiliyorsunuz. Armagon'un yaratıkları en iyi Quake yaratıklarından olan Gremlin'i içermekte. Bu korkutucu, zeki yaratık, silahınızı sizden çalıp size karşı kullanabiliyor. Aynı zamanda ölmüş başka bir yaratığın vücuduna girerek farklı bir şekilde tekrar ortaya çıkabiliyor. Bu ay piyasada...

Rogue Software'in "Dissolution of Eternity"'si birçok ölümcül Multiplayer hareket içeriyor. İçinde yeralan Tag ve Capture the Flag oyunları Quake'in arabiriminden çalışabiliyor. Rogue'un paketinde, lava nail ve Armor-piercing ammunition, enerji topları atan plazma silahı , el bombaları, dört beş yöne dağılabilen roketler yer alıyor. Alacağınız hasara karşı Power-up'lar ve en iyisi aldığınız zaman belli bir süreliğine kafanızın üstünde uçup duran ve sizi öldüreni öldüren Vengeance Sphere de var. Fortress of the Dead, Dominion of Darkness ve Rift gibi 3 bölüm burada yeralıyor. Aynı zamanda Deathmatch bölümü olarak—Edge of Oblivion— ile modem, IPX, ve TCP/IP savaşları yapmanız da mümkün Korunmanız için ise size yere vurduğunuzda şimşekler çıkartan Thor'un çekici, duvarlardan yansıyan lazerler, hareket dedektörlü mayınlar verilmekte. Bekleyin ve görün.

Interstate'76

25'in üzerinde savaş taşıtını 20'nin üzerinde makineli tüfek, alev atıcı silah ve bombaların da içinde yeraldığı ölümcül silahlar ile donatabiliyorsunuz. 25'in üzerinde zor görev içeren oyunda Auto-Melee, tek veya çoklu oyuncu seçeneği de mevcut.

Belli bir parkur olmadan oyun içinde ufak kasabalar, otobanlar ve çöllerde gezinmeniz mümkün. Çoklu kamera açıları, sinematik görüntüler, animasyonlar, çok iyi ses efektleri ve 70'lerin CD-kalitesinde ses Track'ları ile sürükleyici bir oyun.



Quakerally

QuakeRally halen piyasaya çıkamadı ama ID'nin artık işin suyunu çıkardığını söyleyebiliriz.

ID'ye göre şu ana kadar tamamlanan özellikleri şöyle sıralanmakta: Gerçekçi kayma ve karanlık tüneller için farlar, köşeleri dönerken değişen araba ile yer arasındaki açı ve sağa sola eğilme, takip kamerası, çamurlu, tozlu Track'ler, yanan lavların ve göllerin üzerinden büyük uçuşlar, çarpışmalar, dar köprü ve kapılar, araç üzerine bağlanmış silahlar ve seçilebilecek bir sürü araba. Üzerinde halen çalıştıkları özellikler ise şu şekilde:

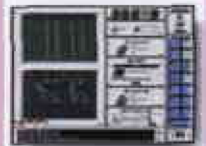


Track'ler, araba kaplama desenleri ve birkaç ufak Buğ. Quake kadar tutup tutmayacağını çıktığı zaman göreceğiz.

688(I) Hunter/ Killer

Özellikle denizaltı simulasyonu meraklılarına müjde! Electronic Arts karşınıza çok iddialı bir Sim. ile çıkıyor. EA'ya göre oyunda yeralan hoş grafik teknolojisinde yer alan çoklu istasyon ve silah izleme görüntüleri ile torpidonuzun çaresiz düşman gemilerini vurmasını ve gemilerin deniz dibine doğru gidişini izleyebiliyorsunuz. Aynı zamanda 688(I) Hunter/Killer 3 boyutlu objelerin kullanıldığı ilk denizaltı simulasyonu olacak. Gemiyi kullanmadan önce hem sonar hem de silah kontrol sistemleri üzerine ders almanız gerekiyor. Temel bilgiyi aldıktan sonra geminizin başına geçip Caribbean, Atlantik Okyanusu, Akdeniz ve Hint Denizi'ne açılabiliyorsunuz. Sonalysts aynı zamanda Paramount Studio'larının Hunt for Red October ve Turner Broadcasting'in Moonshot'ı üzerine de çalışıyor. Bu oldukça gerçekçi oyun Haziran ayında satışa sunulacak.



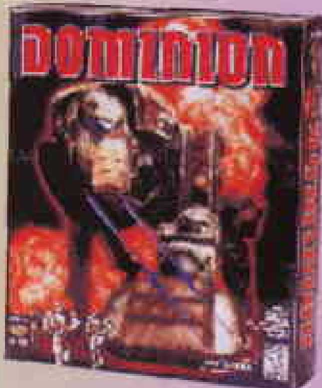





The Future of Domination

Yeni çıkan DOMINION gerçek zamanlı strateji gerçekliğinizi altüst ediyor.

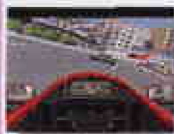
95,000 kare 3 boyutlu animasyonları, 1280'e 1024'lük ekran çözünürlüğü ile şimdiye kadar gördüğünüz hiçbir oyuna benzemiyor. Dört adet güçlü yaratık veya insan arasından seçeceğiniz bir kişiyi kontrol ediyorsunuz. Bunlar Humans, Scorps, Darkens ve Mercenaries adlarını taşımaktalar. Çalışmak için istediği konfigürasyon ise günümüz oyunlarının gerektirdiğine göre oldukça makul. Bir 16 Mb'lı P90, iki hızlı bir CD-ROM ve 40 Mbyte sabit disk yeri.



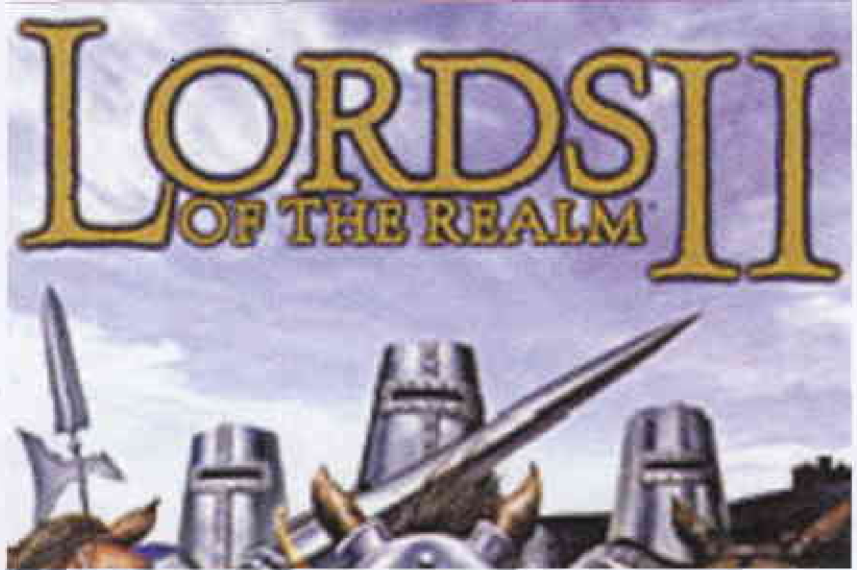
POWER F1






Önümüzdeki sonbaharda Tomb Raider'ın yapımcısı Eidos Interactive, Power F1 adlı yarış oyunu çıkarmaya hazırlanıyorlar. İsminden de anlaşıldığı gibi Power F1 bizi Formula 1 ormanında bir seyahata çıkarıyor. FIA Formula 1 World Championship lisansı ile oyun 1995 F1 sezonunun 17 parkurunu da destekliyor. Bir yarış oyununda olması gereken her şey detaylı olarak bu oyunda fazlası ile mevcut. F1 tuşuna basarak sağa sola dönüşlerde, frenleme sırasında "Yardım alma" seçeneğini açıp kapatabiliyorsunuz.



Ortaçağ'da geçen strateji oyunları Commodore'dan bu yana hep ilgi çekti. Özellikle derebeyliklerin yönetildiği ve diğer derebeyliklerle savaşıldığı oyunlar stratejiseverleri saatlerce ekran başından kaldırmadı. Lords Of The Realms da bu oyunlardan...

1268 yılı İngiltere'sinde halk ölen kralının ardından ağlıyordu. Derebeyleri kral olabilmek için savaşıyorlardı. Oyundaki amacınız, bu derebeylerinden birisi olarak kendinizin krallık için en uygun kişi olduğunuzu kanıtlamak, yani diğer derebeylikleri ele geçirmek. Bunun için önce halkınızı en iyi şekilde yönetip mutlu etmelisiniz. Ancak daha sonra onlardan bir ordu kurup savaşmak mümkün ve mantıklı olacaktır.



Oyunu çalıştırdıktan sonra karşınıza ilk olarak oyunun konusunu açıklayan bir Movie çıkıyor. Daha sonra menüye ulaşıyorsunuz. Menüdeki seçeneklerden yeni bir oyun başlatabilir, kaydettiğiniz bir oyunu yükleyebilir, modem ya da Network üzerinden diğer arkadaşlarınızla oynayabilirsiniz. Single Player seçeneğini seçerek, Custom Game'den kendi seçeceğiniz haritalar üzerinde istediğiniz düşmanlarla savaşabilirsiniz. Buradan oyunu başlatıp, isminizi ve armanızı belirledikten sonra eğlence başlıyor.

Lords 2 derebeyliklere bölünmüş bir harita üzerinde geçiyor. Haritada yeşil yerler bağımsız yönetimleri; kırmızı, sarı ve diğer renklerdeki bölgeler sizin ve diğer lordların sahip oldukları yerleri gösteriyor. Ekranın sağında, üzerinde küçük bir harita bulunan, o anki üretimi ve halkınızın sayısını, mutluluk oranını, vergi oranını görebileceğiniz ve ayarlayabileceğiniz ve başka seçeneklere ulaşabileceğiniz bir Toolbar var.

Solda, büyük harita üzerinde yapıları görebiliyorsunuz. Bunlar; Quarry, Iron Mine, Castle, Forestry gibi, sizin üretimde ve savunmada ihtiyaç duyacağınız yapılar. Bulunduğunuz mevsime göre haritadaki yüzey şekillerinin de değiştiğini göreceksiniz.



Sınırlar harita üzerinde bir şerit olarak gözüküyor. Ayrıca şehirler arasındaki yollarda gidip gelen tüccar arabaları da var. Harita üzerinde birliklerinizi yürütüp bir şehre ya da orduya saldırtabiliyorsunuz. Bütün işleriniz bittikten sonra mevsimin geçmesi için End Turn seçeneğini seçmelisiniz.



Ekonomi

Ordunuzu kurmak için bir çokadama ihtiyacanız olacak. Bunun için de halkınızı mutlu edip, karınlarını doyurup her geçen gün sayılarının daha da fazlalaşmasını sağlamalısınız. Ayrıca halkınızın sayısının çoğalması silah ve diğer üretimleri de hızlandırıyor. İşte bu sebeplerden dolayı şehirlerinizde işleri yoluna koymanız savaştan önce geliyor.

Harita üzerinde şehir merkezine tıklayıp buradan hangi adamların hangi işlerde çalışacağını belirtiyorsunuz. Yapılara tıklayarak onların çalışmasını durdurup devam ettiriyorsunuz. Şehrinizdeki insanlar besin maddesi üretir, silah yapar, demir ve taş çıkarır, odun keser ya da kale yapar. Bu işlerin hepsi birbiri ile bağlantılıdır. Et ve tahıl maddeleri üretilmeden insanlar aç kalır ve ölümler başlar. Demir ve odun olmadan silah yapılamaz. Taş olmadan bazı kale çeşitlerini yapamazsınız. Şehirlerinizde







Quarry ve Iron Mine'dan sadece biri bulunabilir.

Blacksmith şehrinizde silah yaptığınız yerdir. Burada kılıç, zırh, ok gibi silahları üretebilirsiniz. Kale yapımında da bir kaç seçeneğiniz var. Ya taş ağırlıklı kaleler yaparsınız ya da odun ağırlıklı.

İnek ya da tahıl üretmek için önce haritada kare içindeki alanlara tıklayıp otlak ya da tarla seçeneklerinden birini seçmelisiniz. Toprak ile uğraşacaksanız önce tüccarlardan ya da başka bir şehirden biraz tahıl alıp bunu ekmelisiniz.

Halkınızın mutluluk oranı ve nüfusa göre asker yetiştirebiliyorsunuz. Eğer mutluluk oranı 100 ve nüfusu da çok fazla olan bir halka sahip olursanız karşınızda kimse duramayacaktır.

Rations seçeneğinden halkınızın ne kadar, hangi besin maddesinden yiyebileceğini belirliyorsunuz. Toolbardaki Tax kısmından ise vergi oranını belirliyorsunuz. Ancak yüksek vergiler halkın mutluluk oranını düşürüyor. Arada sırada kasabanıza uğrayan dışında üretebileceğiniz tüm malzemeleri bulabilirsiniz. Tabii ki para karşılığında.

Savaş

Ekonomiyi yerine oturttunuz, halkınız mutlu ve artık bir kaleye sahipsiniz. O halde savaşa hazırsınız demektir. Toolbardaki ordu seçeneğine girip bir miktar insan seçin, yalnız mutluluk oranını çok düşürmemeye dikkat edin. Bu savaşçılara istediğiniz silahları verin ve Create seçeneğine tıklayın. Hazır durumda bekleyen ordunuzu haritada şehrin yanında göreceksiniz.

Ordunuzu ikiye ayırabilir, başka bir ordu ile birleştirebilir ya da bir kaleye sokabilirsiniz. Savaşmak içinse bir orduya ya da bir düşman şehrine yürüyüp üzerine tıklamalısınız.

Şehirlerde kale varsa iş iki kat zorlaşıyor. Kaleyi kuşatıp Catapult gibi silahlar yapıyorsunuz. Savaşın sonucunu adamlarınızı yönetmeden de görebilirsiniz. Bunun için Autocalc seçeneğini seçmelisiniz.

Savaşı kendiniz yönetmek isterseniz karşınıza iki tarafın ordularının karşılıklı durduğu bir harita geliyor. Savaş Real-Time yani Warcraft ve Command&Conquer oyunlarındaki gibi yapılıyor. Savaşı kazanmak ya da kaybetmek, sizin yeteneğinize ve adamlarınızın sayısına bağlı.

Bir bölümü bitirdikten sonra karşınıza yeni ve daha çok derebeyliğe bölünmüş haritalar gelecek. Düşmanların sayısı da bu bölgeler gibi çoğalacak.

Sıkı Bir Strateji Oyunu

Müzikleri, ara sıra görünen Movie'leri ve verdiği zevkle gerçekten iyi bir oyun. Tek bir bölümü geçmek bile kolay değil. Warcraft tarzı oyunları sevenler Real-Time savaş sahnelerini mutlaka beğeneceklerdir. Bu tür oyunlardan bıktım diyenler de savaş sahnelerinde Autocalc'ı seçebilirler. Lords 2 mutlaka görülmesi gereken bir oyun.

Kerem Demirbaş





Daha geniş bilgi için: Raks New Media Tel: (212) 288 69 68 Faks: (212) 274 50 92
Genel Dağıtıcıları: Raksotek Tel: (212) 886 68 30 Faks: (212) 886 63 80, İstanbul Bölgesi: 3P Tel: (212) 212 36 57 Faks: (212) 212 36 63, Ankara Bölgesi: PC Shop Tel: (312) 468 92 85 Faks: (312) 468 92 86, İzmir Bölgesi: Bilgisan Tel & Faks: (232) 422 30 92

PRIVATEER 2
THE DARKENING

Neden bütün oyun firmaları Doom ya da Command&Conquer kopyaları yapmak için çırpınıp dururlar da, kimse adam gibi bir uzay uçuş simülasyonu yapmayı aklına getirmez? Piyasaya şöyle bir bakın, T.I.E. Fighter veya X-Wing gibi kaliteli bir tane olsun oyun göremezsiniz, ancak bu tür oyunlar kendilerine fanatik düzeyde bağlı bir izleyici kitlesi yaratmayı hep başarmışlardır, tabii yeterince ciddiye alınarak hazırlanmışlarsa... Bu tarzdaki gelişimi başlatan oyun olmasına rağmen Wing Commander serileri zaman içinde özünden uzaklaşmış ve farklı bir yöne kaymıştı. Sonuçta ancak bilimkurgu filmlerinde rastlanabilecek araçları uçurmaya bayılan ancak yere çakılmayı da pek sevmeyen benim gibilerine, oturup pahalı analog joystick'lere bakarak iç çekmekten başka bir seçenek kalmamıştı. Kabul edin, Quake muhteşem bir oyun, ama sonsuz uzay boşluğunda kıyasıya Dog-fight yapmanın ya da Hyperspace atlayışı gerçekleştirip dev yıldız gemilerine dalmanın zevki bambaşkadır. İşte WC serilerinin yapımcısı olan Origin, bu boşluğun tam ortasına Privateer 2 adlı yeni oyunu bir Nuke gibi düşüverdi.

Wing Com. 4'e kanı ısınamayan uzay gezginleri ve Star-fighter pilotları bu oyunda eminim en çılgın beklentilerinin bile karşılandığını göreceklerdir.

Oyun temel olarak Dos altında çalışmak üzere hazırlanmış ve üç CD üzerinde geliyor. Hemen belirtmem gerek, oyundan azami zevki alabilmek için biraz olsun İngilizce bilmek şart, aksi taktirde görevleri anlayamayacağınız için hata yapmanız kaçınılmaz olacaktır. Kurulum ilk CD'nin sürücüye yerleştirilip Install denmesi ile başlıyor ve hızlı bir şekilde, sorunsuz gerçekleşiyor. Gereken temel işlemci Pentium 75, ancak özellikle uçuşların yumuşak ve akıcı bir performans gösterebilmesi için bir P-120 şiddetle tavsiye olunuyor. Aynı şekilde, gereken Ram miktarı 16 MB ve videoların hızlı oynatılabilmesi için 4X hızlı bir CD sürücü gerekiyor. Oyun hard-disk üzerinde yaklaşık 40 MB kadar bir yer kaplıyor. 486 işlemcili makinelerin oyunu çalıştırma şansı mevcut değil. Oyunda kullanılan arabirimlere Mouse aracılığı ile kumanda etmenizin haricinde uçuşlarda iyi bir analog joystick kullanmak alınan zevki elliye katlaması açısından çok önemli, eğer yoksa standart bir dijital model de işinizi görebilir, ama hiç mi hiç tavsiye edilmez.



Konu

Eğer yasal versiyonu alırsanız, kutusuz bile olsa, CD kapağının içinden tüm gemi kullanım detaylarını ve tuş konfigürasyonunu anlatan bir kitapçık çıkıyor. Çok sayıda tuş olmasına rağmen bir kere alıştınız mı, kullanımı çok kolay ve uçuş oldukça rahat gerçekleşiyor. Oyun, Crius gezegenine inişe geçen bir kargo gemisinin iki meçhul avcı tarafından düşürülmesi ile başlıyor. Gemi düştüğü esnada bir uyku kapsülünün içinde bulunan kahramanımız kazadan tek sağ kurtulan kişi olarak hastahaneye kaldırılıyor ve burada kendine geldiği zaman hafızasının yerinde yeller estiği farkediliyor. Kapsülün içindeki kayıtlardan sadece adı öğrenilebilen bu adamın hakkında araştırma yapan hastahane personeli, onun hakkındaki tüm bilgilerin bilgi bankalarından silinmiş olduğunu ve sanki böyle bir şahsın hiç var olmadığını görüyorlar. Tüm bunların üzerine hastahaneyi basan iki farklı ve kimliği meçhul vurucu tim etrafı dağıtıp adamı kaçırmaya çalışıyorlar. Timlerden biri başarılı oluyor ve son anda kahramanımızı bir uzay gemisine bindirip otomatik pilot yardımı ile olay yerinden uzaklaştırmayı başarıyorlar. Olay anında başına aldığı bir darbe ile bayılan adamımız kendine geldiğinde geminin Hermes gezegenine inmekte olduğunu görüyor. Limanda gemiyi terk eden Lev Arris, önce bir şeyler araştırmak için sistemin en ünlü barlarından Sinner's Inn'e uğramayı uygun görüyor ve burada kontrol size geçiyor, artık tek başınızasınız... Gerçek kimliğinizi bulmak ve bu arada tehlikelerle dolu olan Tri-System'da hayatta kalabilmek için çaba vermelisiniz. Arayışlarınız sizi dev boyutlardaki gizli ve resmi kuruluşların sistemi ele geçirmek için verdiği korkunç bir savaşın tam ortasına sürükleyecek ve tüm bu sürede Tri-System'ın hiç de huzurlu ve güvenli bir yer olmadığını anlayacaksınız.

Oyunun geçtiği ortamın adı Tri-System ve çok sayıda bağımsız gezegenin oluşturduğu bir konfederasyon. Bu sis-

temde güvenlik ve polisiye hizmetlerini C.I.S. adlı oldukça geniş yetkileri olan ve merkezi Hades gezegeninde bulunan resmi bir kuruluş veriyor. Sistemdeki güç savaşında rol alan pek çok güçlü korsan ailesi var ve bunlar C.I.S. gemilerine ve sivil gemilere saldırmanın dışında devamlı kendi aralarında da savaşıyorlar, ancak bir hiper atlayış sonrası bu çatışmalardan birinin tam ortasına düşerseniz, ilk hedefin siz olacağınızdan hiç şüpheniz olmasın! Ayrıca bir de Kindred adlı çok gizli ve güçlü bir örgüt var ki bunlar zaman zaman diğer korsan ailelerine de destek oluyorlar ve C.I.S. içine



BUY/SELL

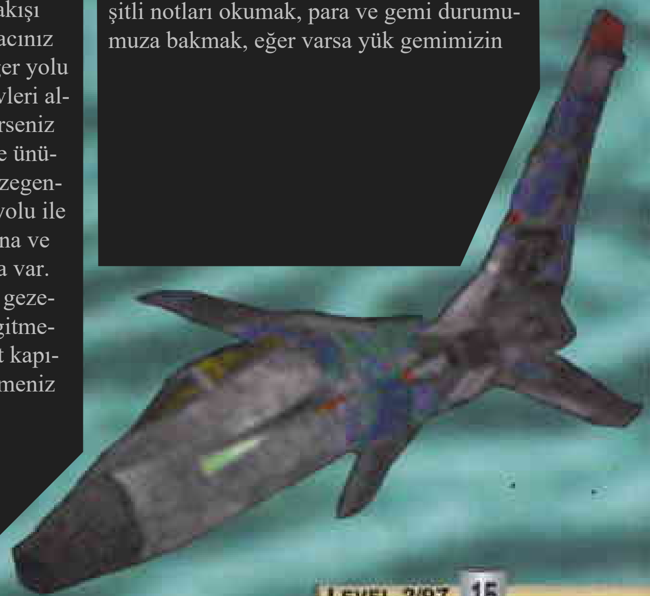
CURRENT SHIP	-
CURRENT SHIP VALUE	0
CREDITS	13,500
TOTAL CREDITS	13,500

SHIPS	COST
Drakkar	90,000
Danrik	250,000
Duress	60,000
Heretic	100,000
Faldari	160,000

Duress
MAXSPEED
AGILITY
SHIELDS
ARMOUR
GUN MOUNTS
MISSILE MOUNTS
MODULE MOUNTS

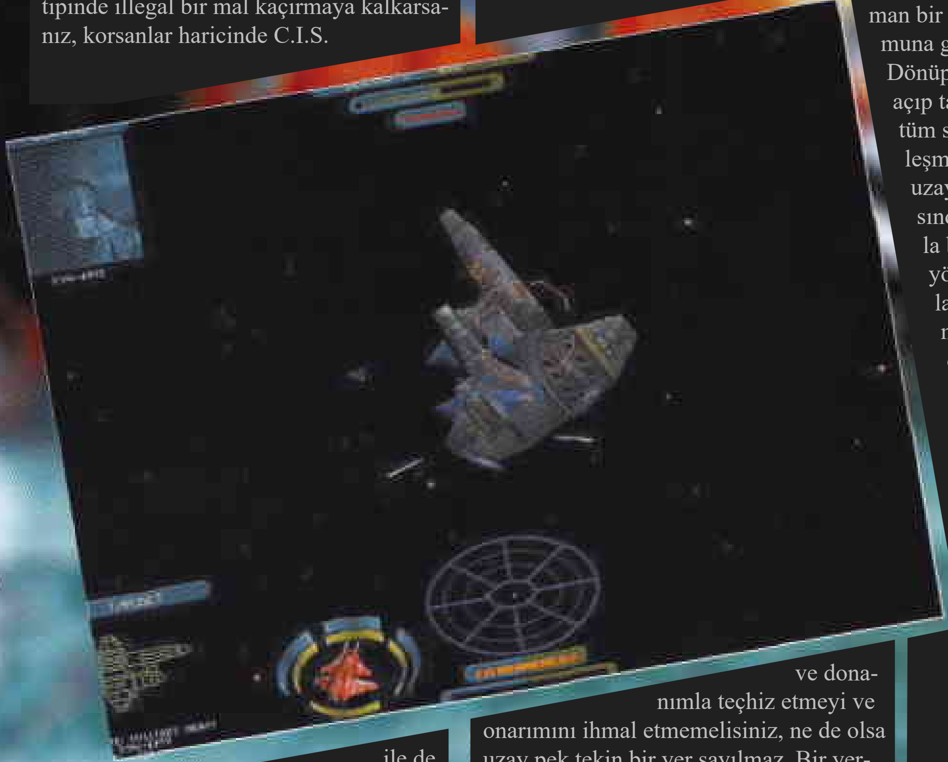
kadar bile sızmayı başarmışlar, zaten tüm savaşın arkasında bu örgütün olduğunu söylemek yalan olmaz. Tri-System içindeki gezegenler belirli uçuş koridorları ile birbirlerine bağlanmışlar ve her gezegenin kendine has bir yapısı var. Gezegenlerden başka bir de çeşitli büyüklüklerde uzay istasyonları mevcut, buralara ticaret ve onarım için uğrayabilirsiniz, ancak haritada kırmızı ile işaretli istasyonlardan uzak durun, çünkü bunlar korsanların kontrolündeler. Öncelikle yapmanız gereken şey, her gezegen ve uzay istasyonunda bulunan Booth, yani bankamatik kabinlerini kullanmayı öğrenmek, bu kabinlerden gemi satın alma, donatma ve onarma işlemlerini yapabilir, haberlere ve ilanlara göz atabilir, ticari mal alım ve satımlarını gerçekleştirebilirsiniz. Satın alabileceğiniz gemi sayısı yirmi civarında ve oyun esnasında yeni gemi ve donanım modelleri, şirketlerce piyasaya sürülüyor. Ancak bu gemiler sadece kişisel kullanımınız için ve eğer çok gerekirse ekstradan bir yolcu taşıyabiliyorsunuz. Bunun haricinde ticaret yapmak için yük gemisi kiralamanız gerekiyor. İlanlar bölümünden değişik tonaj ve savunma gücüne sahip yük gemileri, değişik yeteneklerde kanat adamları kiralayabilir ve bunların yardımıyla gezegenler arası ticaret yaparak büyük paralar kazanabilirsiniz. Bu paraya oyunun akışı içinde pek çok değişik yerde ihtiyacınız olacaktır. Para kazanmanın bir diğer yolu da iş ilanlarında çıkan çeşitli görevleri almaktan geçer, eğer başarılı olabilirseniz hem hesabınızdaki krediler hem de ününüz artacaktır. Görevler sadece gezegende değil uzayda ilerlerken e-mail yolu ile de size ulaşabilir, yardım çağrılarına ve iş tekliflerine yanıt vermekte fayda var. Oyunun konusu ilerlerken değişik gezegenler üzerindeki değişik yerlere gitmeniz gerekebilir, bu durumda transit kapısından toplu ulaşım araçlarına binmeniz gerekecek.

Bunu yaptığınız anda adamınızın bir Datapad çıkardığına ve ekrandaki gezegen haritası üzerinde gidebileceğiniz yerlerin belirdiğine şahit olacaksınız. Tüm yapmanız gereken gitmek istediğiniz yere ve sonra "Exit" tuşuna tıklayarak ulaşımı sağlamak. Gidilecek yere vardığınızda konu ile ilgili diyalog ve olayları içeren bir video başlayacaktır. Konuşmaları mümkün olduğunca anlamaya çalışmalısınız, çünkü bazen bir konu ile ilgili oyunun akışını etkileyebilecek bir karara varmanız istenebilir. Bazen de olaylar ana temadan bağımsız olarak bir uzay gezgininin maceralı hayatında sıradan bir gün olarak gelişebilir, başı dertte olan bir hanımın gemisini peşindeki avcılardan kurtarıp sonra onunla Sinner's Inn'de buluşarak teşekkürlerini kabul etmek gibi ya da bir senatörün özel davetini kabul edip çok ekstra bir ücret karşılığı oldukça zor bir görevi kabul etmek gibi... Tüm görevleri, kişileri ve diğer faktörleri tek tek anlatmaya kalksak birkaç cildi doldururuz sanırım. Peki, bir sonra ne yapmanız gerektiğini nereden bileceğiz? Eğer yerde iken "P" tuşuna basarsanız, yani uçuş haricinde, Lev hemen Data-pad'ini eline alıp açacaktır. Buradan adamımızın günlüğüne düştüğü çeşitli notları okumak, para ve gemi durumumuza bakmak, eğer varsa yük gemimizin





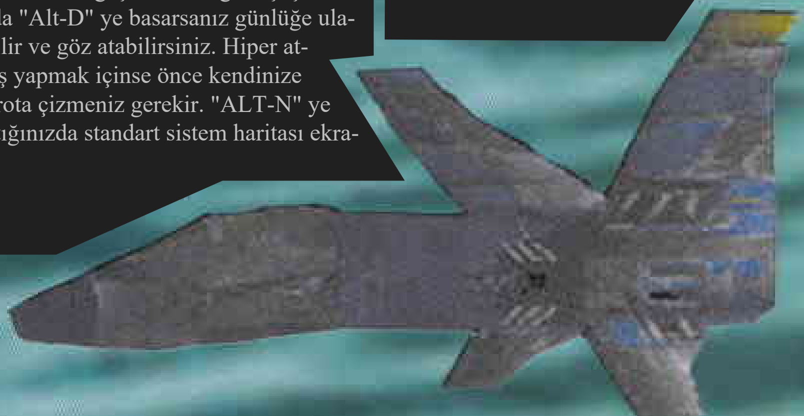
ve yükümüzün hesabını görmek, ayrıca oyunu kaydetmek ve oyunla ilgili ayarlamaları yapmak mümkün. Eğer yük geminizde Nerve Toxin ya da Pleasure Borgs tipinde illegal bir mal kaçırmaya kalkarsanız, korsanlar haricinde C.I.S. ile de başınız belaya girer ve askeri gemiler tüm uçuş boyunca peşinizi bırakmaz, izinizi kaybettirmenin tek yolu bir yerlere iniş yapmaktır. Tabii ki peşinizden gelen yük geminizi korumayı da ihmal etmemelisiniz. Arabirimde bulabildiğim tek kullanışsızlık, Commodities, yani ticaret alt menüsünde toplu mal alımını kolaylaştıracak birçok basamaklı alım-satım emri verme şıkkının olmayışı oldu, bu durum gemiye koyacağınız her ton mal için bir kez tıklamanızı zorunlu kılıyor ve 1500 tonluk gemilerin var olduğunu gözönüne alırsanız böyle bir hatanın nasıl yapılabileceğine akıl erdirmek mümkün değil. Ancak oyunun geneli gözönüne alındığında bu affedilebilir bir hata olarak kalıyor. Ayrıca bu Booth'lardan kişiler, kuruluşlar, uzay araçları ve sistemdeki gezegenler hakkında detaylı bilgi elde etmek de mümkün ve araştırmanızın bazı safhalarında bu kayıtlara başvurmanız gerekecek.



Uçuşa Hazır Olun

Bir geminiz olduğu sürece sistemdeki her noktaya ulaşmak mümkündür, ancak geminizi yeterli silah ve donanımla teçhiz etmeyi ve onarımını ihmal etmemelisiniz, ne de olsa uzay pek tekin bir yer sayılmaz. Bir yerden havalanmak için ekranda "Leave" yazan yere gelip tıklamanız yeterlidir, geminiz gezegen yer kontrol merkezi tarafından otomatik olarak havalandırılıp güvenli bir mesafeye ulaştıktan sonra sizin kontrolünüze geçecektir. Eğer uçuş esnasında "Alt-D" ye basarsanız günlüğe ulaşabilir ve göz atabilirsiniz. Hiper atlayış yapmak içinse önce kendinize bir rota çizmeniz gerekir. "ALT-N" ye bastığınızda standart sistem haritası ekrana gelecektir, merak etmeyin, bu alt ekranlara geçtiğinizde oyun duruyor, yani bindirme tehlikesi yok. Haritada gezegenler, istasyonlar ve bunları birbirine bağlayan atlayış noktaları isim ve numaraları ile birlikte gösteriliyor. Eğer belirli bir noktayı arıyorsanız "F" tuşuna basıp numarasını ya da ismini girdikten sonra "Return" e basarak oraya giden uygun bir rotanın bilgisayar tarafından çizilmesini sağlayabilirsiniz. Alternatif olarak haritayı biraz öğrendikten sonra Mouse ile tıklayarak kendi rotanızı da çizebilirsiniz ve bunu yaparken ücretli olduğu için bilgisayar tarafından rota dışı bırakılan ve haritada sarı kesik çizgilerle ifade edilen Star Gate'leri de katarak daha kısa süren ve nisbeten güvenli olan uçuşlar planlayabilirsiniz. "ESC" ye basarak kokpite döndüğünüzde yukarıdaki Drive çizgisi yeşile geldiğinde "J" tuşuna basarak atlayışı gerçekleştirebilirsiniz.

Eğer 3600 kilometreden yakınınızda düşman bir gemi varsa gemi bilgisayarı alarm durumuna geçtiğinden atlayışa izin vermeyecektir. Dönüp dövüşmeniz ya da Afterburner'larınızı açıp tam gaz uzaklaşmanız gerekebilir. Zaten tüm savaşlar bu atlayış noktalarında gerçekleşmekte, çünkü yolun geri kalanı hiper uzaydan katediliyor. Eğer Dogfight esnasında düşman gemileri ile çarpışırsanız fazla bir yara almıyorsunuz ve çarpışmanın yönüne bağlı olarak gemiler savruluyorlar. Oyunda sizin satın alabileceğiniz yirmi kadar gemi haricinde daha pek çok özel savaşçı ve büyük boyutlu yıldız gemileri mevcut. Ordunun ve her korsan ailesinin kendilerine has pek çok irili ufaklı gemi modelleri var ve bunların pilotlarının yetenekleri ve donanımları da büyük oranda değişebiliyor. Hatta bazen sistemin dış kesimlerinde dolaşırken geliştirme aşamasındaki prototip modellerin test uçuşlarına bile şahit olabilirsiniz.





Kanat adamınız ve kargo geminizle haberleşip emirler vermek, düşman gemileriyle telsizde karşılıklı tehditler savurmak, patlayan gemilerin pilotlarının çığlıklarını, onları patlatanların zafer kahkahalarını dinlemek de mümkün. "Aaaaargh, nooooooo!", "Yessss, touchdownnnn!" vs. vs. Bu arada askerlerin yanında korsanlara saldırmanın gemi başına 50 ila 100 kredi gibi bir ödülü var ve füze kullanmadan sadece ışın toplarıyla işlerini bitirebilirseniz uçuşlarınız nispeten kârlı geçebilir. Gezegenlere ve istasyonlara inişte de her şey otomatik olarak işliyor. Tüm yapmanız gereken yaklaşıp telsizle iniş izni istemek. Telsiz "C" tuşu ile çalıştırılıyor, ancak dikkat edin, gezegenlere izinsiz fazla yaklaşırsanız atmosfere girip parçalanabilirsiniz. Gemilerin grafik detayına ve uçuş dinamiklerine gelince, doğrusu böylesine muhteşem, pürüzsüz, yumuşak, gerçekçi çizimlere başka bir yerde rastlayamazsınız. Kendinizi vektör çizilmiş kötü bir bilgisayar grafiğini değil de gerçek bir uzay aracını uçuruyormuş gibi hissedeceksiniz. Uçuş dinamikleri ise yerçekimsiz bir ortamı neredeyse tamamen yaşatıyor. Patlama, atış, darbe alma ve diğer grafik ve ses efektleri neredeyse rakipsiz denebilir, tabii şimdilik... Kokpit çizimlerini sevenlere kötü bir haber, belirli bir kokpit görüntüsü kullanılmamış, ancak ekran son derece temiz tasarlanmış ve çatışmanın sıcaklığında bir kokpitin yokluğu pek hissedilmiyor. WC 4 için tasarlanmış olan o saçma ve karmaşık grafik ve çizimlerden bu oyunda eser bile yok. Ve oyunla ilgili son bir detay, olayları çözüp kim olduğunuzu bulsanız bile oyun sona ermiyor, gönlünüzce uçmaya ve görevler alıp para kazanmaya, maceradan maceraya koşmaya devam edebilirsiniz. Tıpkı sıradan bir uzay gezgini gibi...

Uçuşa Hazır Olun

Genel olarak ele alınırsa bu oyun, anlatmakla bitecek gibi değil, ancak oynanarak keşfedilebilecek bir yapım. Bir kere olayın her yönü dengeli ele alınmış, WC 4'te olduğu gibi Adventure yönü uçuş tarafını gölgede bırakmıyor, aksine ön plana çıkarıyor. Sonra konunun geçtiği zaman ve mekanın atmosferi çok iyi tasarlanmış, sizi hemen havaya sokuyor. Anlaşıldığı kadarı ile yapımcılar Blade Runner ve Alien tarzı filmlerden oldukça etkilenmişler ve bu, oyuna büyük ölçüde yansımış. Video görüntüler, Render grafiklerle orantı içinde kullanılmış ve oyun bir başka ucuz filme dönüştürülmemiş. Sistemin sınırları biraz daha geniş tutulsa belki daha iyi olabilirmiş, ama şu haliyle bile tüm haritayı gezmek ve görevleri bitirmek bir hayli zamanınızı alacaktır. Şu an için alınması şart olan ve klasik olması kesin oyunlar listesinde başlarda yer aldığını söylemek sanırız abartı olmaz. Eğer sisteminiz destekleyebiliyorsa, ki P-100 işlemci de genelde iyi bir performans sağlıyor, ille de P-120'ye gerek yok, sakın kaçırmayın.

M. Berker Güngör [L]





LEVEL KARNESİ
SİMULASYON

RAKS NEW MEDIA
Tel: (212) 272 65 95

Pentium 75 ve yukarısı, 16 Mb. RAM, 40 Mb. HDD, 5 CD



STAR CONTROL 3

Evrende yalnız değiliz. Hiçbir zaman olmadık, dünyamız yokolana kadar da olmayacağız. Star Control 3'de evrendeki diğer ırklarla beraber savaşıyorsunuz. Onlarla iyi ilişkiler kurup yardımlaşıyorsunuz.

Star Control 3 oyununda amacınız karışan zaman ve mekan kavramlarını düzeltmek ve sistemlerarası yolculuğu yeniden mümkün kılmak. Bunun için de dost ve düşman ırklarla konuşmalı, gerekirse savaşmalı, koloniler kurmalı ve bulduğunuz teknolojik araçlar ile filonuzdaki gemileri güçlendirmelisiniz.

Oyun iki kısıma ayrılıyor bir Hyper Melee seçeneği ve bir de Adventure seçeneği var. İlki ile savaş için antreman yapabiliyorsunuz. İkinci seçenek ise oyunun kendisi.

Star Control 3'e Helios sisteminde başlıyorsunuz. Öncelikle Helos 3'ü ziyaret etmelisiniz. Daha sonra biraz yakıt birikince diğer sistemlerdeki dost ırkları bulmalı ve onlardan bilgi almalısınız. Bu ırklara rastladığınız zaman onlarla animasyonları aracılığıyla konuşuyorsunuz. İsterseniz söylenenleri tekst olarak görmeniz ya da konuşmaları duymanız mümkün. Bunu, Options kısmından ayarlayabilirsiniz. Dost ırkların gemilerini filonuza katabilirsiniz. Yalnız sizin ana geminiz ile beraber sadece 25 gemi gelebiliyor. Gemileri filoya katmak için System ekranında onların üzerine tıklamanız yeterli.

Gezegenler arasında seyahat etmek için, sistemlerin noktalar halinde göründüğü uzay haritasında gitmek istediğiniz sisteme tıklamalısınız. Ancak yakıtınızın yetmediği yerlere gitmek için dost kolonilere uğrayıp yakıtınızın çoğalmasını sağlamalısınız. Harita 3 boyutlu olduğu için bazı sistemlere, size çok yakın gözükmelerine rağmen, gidemezsiniz. Çünkü gerçekte sizden çok daha geridedirler.

İşlerinizde ICOM isimli bilgisayar size yardımcı oluyor. Mesaj ve çağrıları iletiyor, uyarılarda bulunuyor. Onu sadece dinlemekle kalmıyor, onunla konuşabiliyorsunuz da. Tabii, söyleyebileceğiniz cümleleri ekrandan seçiyorsunuz.

Bazı gezegenlerde değişik birşeyler buluyorsunuz. Orbit ekranında bu bölgeyi görebilirsiniz. Burada kazı yapmak için en uygun kolonistleri seçmelisiniz. Bulduklarınızı dost gezegenlerde araştırıp, ne olduğunu çözerek yararlı işlerde kullanabilirsiniz. Gemilerinizi bu sayede geliştirebiliyorsunuz.



Yeni Koloniler Kurun

Yeni kuracağınız kolonilerde Resource'un yüksek olmasına dikkat edin. Resource ile yeni binalar yapıp maden çıkarıyorsunuz. Eğer bir kolonide Resource biterse başka gezegenlerden getirebilirsiniz. Resource alıp vermek için Orbit ekranında en üst soldaki simgeye tıklamalısınız.



Koloni kurmak için bir gezegene geldiğinizde Orbit seçeneğini seçin. Daha sonra aşağıdaki gezegen haritasının üzerinde gezinin. Hangi ırkın hangi bölgede daha rahat yaşayacağını ırk resimlerinin altındaki göstergelerden anlıyorsunuz. Daha sonra uygun yeri ve uygun ırkı seçtikten sonra bu bölgeye tıklayıp bir Colony Pod bırakıyorsunuz. İstediğiniz ırkın üzerine tıklayıp bunları koloniye geçirdikten sonra iş bitiyor. Kendi kolonilerinizde de gemi üretiyorsunuz. Hangi ırkın kolonistlerini koymuşsanız o ırkın gemisi yapılıyor.







Daktaklakpak'lar gibi bazı ırkları gereksiz yere öldürmemelisiniz. Yoksa ihtar alıyor hatta atılıyorsunuz.

Haritada dostlarınız yeşil, düşmanlarınız kırmızı gözüküyor. Düşmanlarınıza tıkladığınızda mutlaka savaşacaksınız diye birşey yok. İsterseniz konuşabilir bir şeyler öğrenebilirsiniz. Ama küfür edip hemen savaşa da tutuşabilirsiniz. Savaşmadan önce kullanacağınız gemiyi seçiyorsunuz. Daha sonra iki boyutlu bir ekranda üç boyutlu görünen gemilerinizi kullanarak savaşıyorsunuz. Gemilerinizde bir çeşit silahın yanında bir de ikinci özellik bulunuyor. Eğer bir gemiyi yokerderseniz, kullandığınız gemiyi değiştiremeden, diğer gemilerle savaşıyorsunuz. Bu sizin geminiz yokolana kadar sürüyor.

Eğer, savaş için ana geminizi kazanacağınızdan çok eminseniz seçin. Çünkü ana geminiz olmadan uzayda yolculuk yapamıyorsunuz yani oyun bitiyor. Savaş geminizi bilgisayara da yönettirebilirsiniz. Zarar gören gemilerinize yeni adamlar yerleştirdiğinizde bir sorunları kalmıyor.

Zamanla bazı ırklar birbirine düşman oluyor. Picus gibi bazı sistemler yok oluyor. Arilou ırkını ilk başta bulamıyorsunuz ama belli bir zaman sonra onlarla da karşılaşıyorsunuz. Rainbow World'ları hemen araştıramıyorsunuz. Bu gezegenler için özel birşeyler gerekiyor.

Oyun klasik bir Adventure gibi değil. Savaş sahneleri ve stratejik öğeler de içeriyor. Bu da oyunu zevkli kılıyor. Seslendirmeler çok ilginç. Ancak oyunun müzikleri baş ağrıtabilmekte. En iyisi sesi iyice kısmak. Bunun dışında gayet iyi bir oyun. Oyun Windows 95 altında da, Dos altında da çalışıyor.

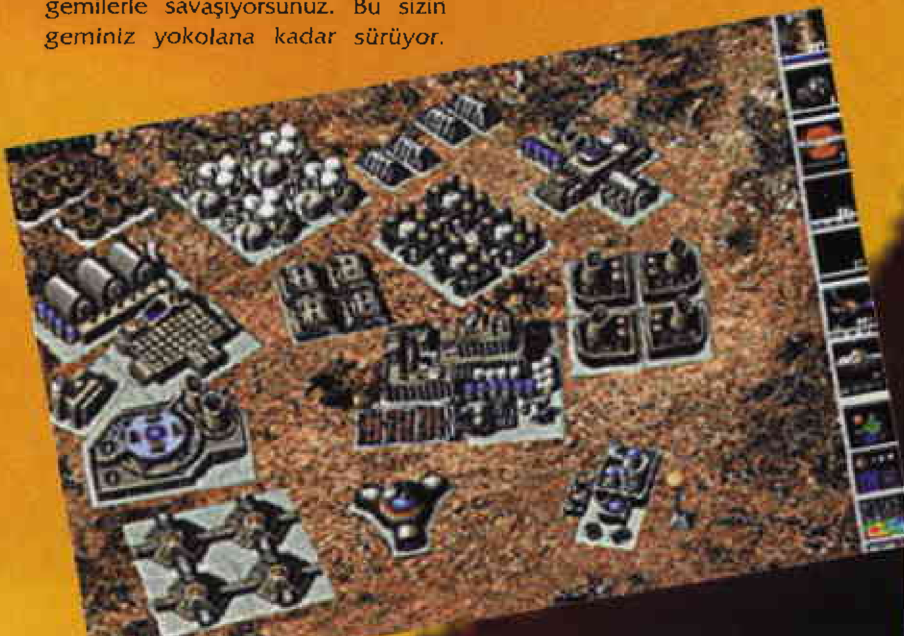
Bazı ırkların bulunduğu yerler:

Pkunk - Arcadia 6



Spathi - Goshen 4
Vux - Salacia 2
Syreen - Astarte 1
Chmmr - Hypnus 2
Mycon - Janus 8
Utwig - Formalhaut 5
Ur-Quan - Velpunia 6
Exquad - Anshar 3

Kerem Demirbaş





LEVEL KARNESİ
STRATEJİ

486 DX-66, 8 Mb. RAM, 5 Mb. HDD (minimum install için), 2x CD-ROM, Windows 95 ya da DOS 5.0
Üretici Firma : Accolade



M.A.X.

MECHANIZED ASSAULT & EXPLORATION

Korkuyorlardı... Kirlenen dünyadan, zalim yöneticilerden, kalabalıktan, açlıktan, yoksulluktan... Kaçtılar... Dev gemilere binip uzayın derinliklerine kaçtılar. Yeni bir dünya kurmak istiyorlardı. Topluca huzur içinde yaşayabilecekleri, zalim yöneticilerin, açlığın, yoksulluğun olmayacağı bir dünya...
İçlerinden önde gelenleri liderlik görevine getirildiler, ancak fiziksel yapıları bu büyük yolculuktaki sorumluluklarının gerektirdiği kadar dayanıklı değildi.

Bu sorumluluğu ancak ben üstlenebilirdim. Metalden yapılmış, milyonlarca devreden oluşan vücudum ve onlardan birine ait olan beynimle... Ben Mech Commander, Mekanize Saldırı ve Keşif Timi'nin lideriyim.

Ben, onların tek ve son umuduyum...

Başlangıç

İlginç bir konu ve kaliteli bir demoyla başlıyor M.A.X... Demonun ardından giriş menüsünden "New Game" seçeneğini seçtiğinizde karşınıza yeni bir ekran geliyor:

- Training Missions: Isınma görevleri.
- Stand Alone Missions: Birbirinden bağımsız tekil görevler.
- Custom Game / Scenario: Kendi oyun ya da senaryonuzu hazırlama.
- Campaign Game: Sürekli bir senaryoyu oluşturan sıralı görevler.
- Tips: Oynarken işinize yarayabilecek bazı taktik ve ipuçları.

Tavsiyemiz oyuna başlamadan önce her "Training Mission"ı oynamanız. Her biri ayrı konularda bilgi kazanmanızı sağlayacak bu kısa görevlerin ardından "Stand Alone Missions" seçeneği ile tekil görevleri oynayabilir, son olarak da daha zor olan "Campaign Game" görevlerine başlayabilirsiniz. Bu seçeneklerden herhangi birini seçtiğinizde oyundaki bazı ayarları yapabileceğiniz bir ekrana geçersiniz:



- Computer Opponent: Rakibinizin yapay zekasının düzeyi (Oyun zorluğu).
- Turn Timers: Bir "turn"ün ne kadar süreceği.
- Play Mode: Oyunun tümünün sıra sıra, ya da bazı bölümlerin gerçek zamanlı oynanması

Tüm bu ayarların ardından oyun ekranına geçebilirsiniz. İlk oyunlarınızda "No time limit" ve "Turn based" seçeneklerinizi seçmeniz yararlı olacaktır. Böylece süre sınırı olmadan sırasıyla oynayabilirsiniz.

Oyun Ekranı

M.A.X., Dune 2, C&C tarzında düzenlenmiş bir strateji. Ancak oyun ekranı, türün benzerlerinde olmayan bazı ikonlarla zenginleştirilmiş. Sol alttaki haritanın yanında 2x yakınlaştırma ve haritadaki tüm düşman birliklerinin yerlerini gösterme ikonları yer alıyor. Haritanın üzerinde ise dokuz ayrı ikon bulunuyor:

- Survey: Yer altı zenginliklerini gösterir.
- Hits: Tüm bina ve araçların enerjilerini gösterir.
- Scan: Aktif durumdaki birliğin görüş alanını sarı bir daire içinde gösterir.
- Status: Tüm birliklerin o anki durumunu gösterir.
- Ammo: Silahlı birliklerin cephane durumunu gösterir.
- Grid: Oyun ekranını karelere ayırır.
- Colors: Düşman birlikleri ile sizin birliklerinizi ayırmak için rakip tarafları farklı renkte çerçeveler içine alır.
- Range: Silahlı birliklerin atış menzilidir.
- Names: Her birliğin adını tek tek ekrana getirir.



Bu ikonları açıp kapatarak oyun ekranı-

nı daha kolay kullanılır bir hale getirebilirsiniz. Hits, Scan ve Range en yararlıları olacaktır. Daha üstteki Zoom ikonunun yukarısında ise sırayla:

• Reports: Oyun istatistiklerini ve puanınızı gösterir.
• Goal: Oynadığınız senaryonun amacını ekrana getirir.
• Prev/Done/Next: Sırasıyla bir birliğinizden diğerine geçmenizi sağlar.
• Hedef: Ekranı, aktif durumdaki birliği merkezleyecek şekilde hareket ettirir.
• Kilit: Bütün düşman birliklerinin görüş ve atış menzilini gösterir.
• Soru işareti: Oyunun en yararlı ikonlarından biridir. Seçtiğinizde kursörünüz bir soru işareti haline gelir ve bu haldeyken seçtiğiniz tuş, birim ya da ekran hakkında size bilgi verir.



Sol üstte aktif durumda olan birlik ya da bina ve sayısal özellikleri yer alır:

• Hits: Birimin enerji miktarıdır.
• Ammo: Birimin cephane miktarıdır.
• Speed: Birliğin hızını gösterir.
• Shots: Birimin o turn yapabileceği atış miktarıdır.
• Cargo: Üretici birliklerin beraberlerinde taşıdıkları miktarıdır.

Bunun dışında elektrik santrali ve benzeri binalardan toplam üretilen ve kullanılan enerji miktarlarını da görebilirsiniz. Oyun ekranının en üstünde ortada



ise sırayı rakibinize geçirmenizi sağlayan "End Turn" ikonu bulunur. Haritanın üzerindeki iki ikon ise Save/Load işlemlerini ve oyun ayarlarını yapmanızı sağlar.

Oyun Ekranı

M.A.X., oyun sistemi açısından C&C ve diğerlerine benziyor olsa da, "Turn Based" sistemi, oyunu aynı türün öteki örneklerinden oldukça farklı bir hale getiriyor. M.A.X.'de hareketlerinizi rakip ile aynı zamanda değil, satranç oynar gibi oynuyorsunuz. Hareket ettirmek istediğiniz araçların hareket hakkı bitince, binalarınıza gereken tüm komutları verdikten sonra "End turn"ü seçerek sırayı rakibinize geçirebilirsiniz. Ancak bu yalnızca "No time limit" seçeneğini seçerseniz geçerlidir. Aksi taktirde tüm bu hareketleri kısıtlı bir zaman dilimi içinde yapmanız gerekir.

Oyunda birkaç tür birlik vardır. Üretici birlikler bina yapımında, savaş birimleri saldırı ve savunmada, "Transport" birlikleri ise ulaşımda yarar sağlarlar. Ulaşım birlikleri, genellikle düşman sistemlerini ele geçirmekte kullanılan "Infiltrator"ları taşırlar. Binalar ise araç yapımı, enerji ve maden sağlama, onarım, depolama ve en önemlisi koloni barındırma gibi işlerde kullanılırlar. Koloni barındırma, bu oyuna özgü önemli bir özellik, çünkü kurduğunuz koloniye oranla "Echo rating" adlı bir puan alıyorsunuz, ve bu da sizin başarı grafiğinizi yükseltiyor. Oyundaki görevler bazen size her türlü imkânı vermiyor ancak standart bir "sıfırdan başlayış" oyun örneği vermekte fayda var:

Oyuna başladığınızda, eğer tek bir maden rafineriniz varsa, "Surveyor" adlı aracınızı (eğer o da yoksa "Light vehicle factory"nizden bir adet üretin) kullanarak çevredeki zengin kaynakları bulun. Ekranda daireler şeklinde görünecek olan bu kaynaklardan üssünüzden çok uzakta olmayan bir tanesinin üzerine rafirenizi kurun. Bina yapımı için "Constructor"lar kullanılır. Seçtiğiniz bölgeye gelin, aracın üzerine çift tıklayın. Aracın yanında küçük bir menü çıkacaktır. Buradan "Build" komutunu seçin. Önünüze yeni bir ekran gelecektir. Buradan yapmak istediğiniz binayı ve yapım süresini seçin (Daha çok maden harcayarak, daha kısa sürede bina yapabilirsiniz). Binanızın kaç Turn sonra yapılacağı ekrana gelecektir. Araçta yeteri kadar maden olmaması halinde bina yapamaz. Bunun için aracınızı üssünüzün herhangi

bir yerine götürün ve rafineriye çift tıklayıp "x-fer"i seçin. Kursörü aracın üzerine getirip ortaya çıkan ekrandan transfer miktarını belirleyin. Bu işlem, araçtan binaya ya da araçtan araca da yapılabilir. Daha sonra yoksa "Heavy Vehicle Factory" yaparak savaş araçları üretebilirsiniz, fakat bu arada "Engineer" adlı hareketli üretici birliklerinizi kullanarak üssü savunmak amacıyla sabit savunma üniteleri de kurmanız yararlı olur. Ancak en önemlisi, kurduğunuz "Habitat"lardır. Habitat'lar, koloni yaşam birimleridirler. Habitat'tan sonra kurup çalıştırabileceğiniz her "Echo sphere", size her Turn bir "Echo Rating" sağlar ki, oyunun asıl başarı puanı bu Echo Rating'e bağlıdır. Ama unutmamanız gereken önemli bir nokta, her Habitat'ın yalnızca üç Echo Sphere'i çalıştırmakta kullanılabileceği. Oyunda ilerledikçe kendi kişisel taktiklerinizi geliştirebilirsiniz.



Buildings (Binalar)

Binaları engineer veya constructor kullanarak yapabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken kural, çalışırken gerektirdiği maddeleri üreten veya depolayan diğer binalarla bağlı olması. Bunun için de o binayla komşu olması ya da connector ile bağlanması yeterlidir. İşte şimdi özellikleri ile binalar huzurunuzda:

• Engineer'in yapabildiği binalar:

» STORAGE UNIT: Fazladan ürettiğiniz raw material'ler (ham madde) burada depolanır.
Cargo (Taşıyabildiği miktar): 50 | Armor (Zırh): 8 | Hits (Yaşam Puanı): 14 | Scan (Görme Menzili): 3 | Cost (değeri): 4

» FUEL TANK: Fazladan ürettiğiniz fuel'ler (benzin) burada depolanır.
Cargo: 50 | Armor: 8 | Hits: 14 | Cost: 4

» GOLD VAULT: Biriktirdiğiniz altınların depolandığı yerdir. Unutmayın ki burası diğerleri gibi fazladan üretilen altınların toplandığı yer değildir. Altınların direk geldiği yerdir. Yani G.V.'ınız yoksa altın çıkartamazsınız!
Cargo: 50 | Armor: 8 | Hits: 14 | Cost: 4

» POWER GENERATOR: 1 birim enerji birimi üretir.
Production (üretim): 1 Enerji gücü |

Uses (Çalışırken ne kullandığı): 2 Fuel | Armor: 8 | Hits: 14 | Cost: 4

» POWER GENERATOR: 1 birim enerji birimi üretir.
Production (üretim): 1 Enerji gücü |

Uses (Çalışırken ne kullandığı): 2 Fuel | Armor: 8 | Hits: 14 | Scan: 3 | Cost: 8

» CONNECTOR: Bir binayı bir diğeriyle bağlar.
Armor: 8 | Hits: 14 | Scan: 1 | Cost: 2

» RADAR: Uzun menzilli araçlar göremediklerini vuramazlar. O yüzden scan'i yüksek bir binaya, yani radara, ihtiyaç vardır.
Armor: 8 | Hits: 24 | Scan: 18 | Cost: 18

» GUN TURRET: Zırhı iyi, atış gücü iyi, menzili iyi, ucuz. Kısacası yer defansı için oldukça iyi.
Attack (Atış Gücü): 10 |
Shots (Atış Adedi): 2 |
Range (Atış Menzili): 6 |
Ammo (Mermi Sayısı): 14 |
Amor: 12 | Hits: 24 |
Scan: 4 | Cost: 8

» ANTI AIRCRAFT: Gun Turret'in hava üniteleri için olanı.
Attack: 16 | Shots: 2 |
Range: 8 | Ammo: 20 |
Armor: 8 | Hits: 24 |
Scan: 4 | Cost: 12

» ARTILLERY: Gun Turret'in daha iyi ve 2X pahalısı.
Attack: 18 |
Shots: 2 |
Range: 8 |
Ammo: 16 |
Armor: 9 | Hits: 24 |
Scan: 4 | Cost: 16

» MISSILE LAUNCHER: En iyi savunma aracı amma ve lakin pahalı ve dayanıksız.
Attack: 28 |
Shots: 1 |
Range: 11 |
Ammo: 10 |
Armor: 6 |
Hits: 24 |
Scan: 4 |
Cost: 24.

» LANDING PAD: Uçakların iniş yaptığı yerdir; ancak burada tamir, mermi doldurma gibi işler yapılmaz, sadece yakında



bir truck (kamyonet) veya storage unit varsa bu işlemler gerçekleşebilir.
Armor: 9 | Hits: 14 | Scan: 3 | Cost 4

» BRIDGE: Eeeee, köprü işte!!
Armor: 8 | Hits: 20 | Scan: 1 | Cost: 2

» WATER PLATFORM: Su üzerinde bina kurmak istiyorsanız buna ihtiyacınız var.
Armor: 6 | Hits: 10 | Scan: 1 | Cost: 2

» CONCRETE BLOCK: Düşman birlikleri için engelleyici duvar.
Armor: 16 | Hits: 24 | Scan: 1 | Cost: 2

» ROAD: Ünitelerinizin 2 kat daha hızlı gitmesini istemez miydiniz?
Hits: 2 | Cost: 2

• Constructor'ın yapabildiği binalar:

» MINING STATION: Ülkenizin baş tacı olan bu station'larla raw material, fuel ve gold çıkartırsınız (tabii bu binanın kurulduğu yerde madenlerin kaynağı varsa). Ayrıca, üretim yapan diğer binaların mutlaka bir M.S.'la bağlı olması lazım ki istediği madenleri sağlayabilsin.
Uses: 1 Enerji Gücü | Hits: 56 | Scan: 3 | Cost: 24

» POWER STATION: Her el 6 fuel götürmesine rağmen 6 enerji gücü de üretir.
Production: 6 E. Gücü | Armor: 8 | Hits: 56 | Scan: 3 | Cost: 24

» LIGHT VEHICLE PLANT: Engineer, truck, mobile repair unit, scout ve mobile anti-aircraft unit üreten fabrikadır.
Uses: 3 raw material + 1 E. Gücü | Armor: 8 | Hits: 56 | Scan: 3 | Cost: 20

» HEAVY VEHICLE PLANT: Bu fabrika da Constructor, mobile scanner, tank, assault gun, rocket launcher ve missile crawler üretir.
Uses: 3 raw material + 1 E. Gücü | Armor: 8 | Hits: 56 | Scan: 3 | Cost: 40

» AIR UNITS PLANT: Fighter, ground attack plane ve air transport'ların üretimi burada yapılır.
Uses: 3 raw material + 1. E. Gücü | Armor: 8 | Hits: 56 | Scan: 3 | Cost: 40

» SHIPYARD: Submarine, sea transport, missile cruiser ve diğer deniz araçlarını yapar.
Uses: 3 raw material + 1. E. Gücü | Armor: 8 | Hits: 56 | Scan: 3 | Cost: 30

» GOLD REFINERY: Altını krediye çevirir. Kredileri de birlikleri geliştirmek için kullanılır.
Uses: 1 E. Gücü + 5 Altın | Armor: 8 | Hits: 56 | Scan: 3 | Cost: 24

» DEPOT: Zararları onarır, mermileri doldurur, birliklere en son teknolojiyi aşılar ve bunlar için raw mat. kullanır. Ama sadece ground (yer) üniteleri için.
Armor: 12 | Hits: 56 | Scan: 3 | Cost: 12

» HANGAR: Depot'un hava birlikleri için kullanılan versiyonu.
Armor: 12 | Hits: 56 | Scan: 3 | Cost: 16

» DOCK: Bu da Depot'un yaptıklarını deniz birimlerine uygular.
Armor: 12 | Hits: 56 | Scan: 3 | Cost: 12

» HABITAT: Burası kolonistlerin evidir. Her Habitat, 3 tane Research Center, Training Hall veya Eco-Sphere'in çalışmasına yetecek kadar kolonist barındırır.
Production: 3 Kolonist | Armor: 8 | Hits: 56 | Scan: 3 | Cost: 20

» RESEARCH CENTER: Kısaca, birlikleri geliştirir. Gold Refinery'den farkı altın yerine zaman istemesi, gelişimlerin daha küçük olması ve bunların bütün birlikleri etkilemesidir.
Uses: 1 E. Gücü + 1 Kolonist | Armor: 8 | Hits: 56 | Scan: 3 | Cost: 24

» ECHO-SPHERE: Her el, oyundaki bir bakıma esas amacımız olan puanlarınızı (rating) arttırır.
Uses: 1 E. Gücü + 1 Kolonist | Armor: 8 | Hits: 56 | Scan: 3 | Cost: 20

» TRAINING HALL: Infiltrator ve Infantry'lerin yetiştirildiği yerdir.
Uses: 1 raw mat. + 1 E. Gücü + 1 Kolonist | Armor: 8 | Hits: 56 | Scan: 3 | Cost: 20

» BARRACKS: Infiltrator ve Infantry'leri geliştirir, tamir eder ve mermilerini doldurur. Tabii bunun için de raw mat.'a gerek vardır.
Armor: 12 | Hits: 56 | Scan: 3 | Cost: 10

Son Durak

M.A.X., ilginç oyun tarzı ve "yalnızca savaşmayalım, üretim, araştırma ve çeşitli yeniliklere de yer verelim" mantığı ile hazırlanmış, oynarken de oldukça zevk aldığımız bir oyun. Fakat ne yazık ki biraz karmaşık sayabileceğimiz bir yapısı var ve oynanabilirlik performansı düşük.

Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünsel



DIABLO

Gerçekten de bilgisayar oyunları son zamanlarda o kadar çok türe ayrılmaya başladı ki, en sonunda ortada belirgin bir tür kalmadı. Her oyunda her şeyden biraz var. İşte son örnek de Blizzard yapımı Diablo. Şimdi açık konuşmakta fayda var, bilgisayarın karşısına geçen herkes hakkını vererek ve zevk alarak FRP oynayamaz. FRP tarzı oyunlar çok detaylıdır ve alışık olmayanlar için biraz sıkıcı bile olabilirler. Bu yüzden FRP pazarı her zaman diğerlerine oranla biraz daha dar kalmıştır. Fakat Diablo tipik FRP kalıbını kırmış gibi görünüyor. Konu bu tarz için fazla orijinal olmamakla beraber, oyun atmosferi ve oynanabilirlik açısından pek fazla rakibi olmayacak gibi görünüyor. Zaten bunun dışındaki bazı ilginç yanları da oyunu çekici kılıyor. Ama öncelikle sistem gereksinimlerine bir göz atalım.



Olmazsa Olmazlar

Bu oyun yeni tekniklerden faydalanan bir program ve doğal çalışma ortamı da Windows 95 ya da NT. DOS veya başka bir işletim sistemi altında çalıştırmak mümkün değil. CD Autorun'ı destekli olarak hazırlanmış ve önünüze gelen ekrandan DirectX ve Diablo kurulumu hızla gerçekleşiyor. Gereken en düşük sistem P-60 işlemci, 8 Mb Ram ve 4X bir CD sürücü. Ancak rahat oynamak için P-100 ve 16 Mb Ram çok gerekli. Zaten eğer net üzerinde çok kişi oynayacaksanız 16 Mb Ram şart koşuluyor. CD üzerindeki DirectX 3.0 sürümü, ekran kartınızı tanımazsa diye 2.0 sürümü de programa dahil edilmiş, ama böyle bir durumda en iyisi ekran kartınız için en son çıkarılmış sürücü yazılımını bulup Upgrade etmeniz. Bu programlar İnternet üzerinden ücretsiz olarak temin edilebilir, ama erişim imkânınız yoksa bilgisayarı ya da ekran kartını aldığınız yere başvurun, yüklü bir ücret talep etmeye kalkarlarsa da açın ağzınızı, yumun gözünüzü...

Cehenneme Kadar Yolumuz Var!

Aslında tam olarak cehenneme gidildiği söylenemez, çünkü olaylar biz ölümlülerin boyutunda geçiyor. Yıllar sonra doğup büyüdüğünüz Tristram kasabasına döndüğünüzde bölgenin şeytani güçlerce işgal edildiğini görüyorsunuz. Ölüm ve karanlık, topraktan adeta fışkırmakta ve siz neler olup bittiğini anlamak için çabalamaktasınız. Önce kasabayı inceleyelim. Burada kalan pek az insan var. Bu insanlarla devamlı diyalog kurmak ve alışveriş etmek işin önemli bir kısmını oluşturuyor. Demirci, size her türden silah ve zırh sağlıyor, onarımları yapıyor ve ihtiyaç fazlası ekipmanınızı satın alıp para kazanmanıza yardımcı oluyor. Şifacıdan sağlık malzemesi ve kasabanın dışındaki büyücüden her cins büyü malzemesi edinmek mümkün. Kasabanın yaşlı bilgesi ise getirdiğiniz niteliği belirsiz malzemeyi tanımlayarak size nasıl kullanılacağını anlatıyor. Tabii ki bunlar dua karşılığı değil yüklü miktarda altın mukabilinde yapılıyor. Eğer para cebinizi yakarsa, tek bacaklı hırsız veletten çok değerli malzemeleri aşırı pahalıya edinmek de mümkün ve bunlar pek bulunmayan şeyler. Neyse ki dehlizlerden pek çok malzemeyi ve altını elde etmek mümkün, ama önce sahiplerini ölmeye ikna etmeniz gerekiyor. İşin en zor yanı ise bu varlıkların zaten çok zaman önce ölmüş olmaları, pek çoğunun ise bilinen tarzda bir yaşamları olduğu söylenemez. Öncelikle kasaba halkının tümü ile konuşmalı ve sonra da lanetlenmiş tapınaktan aşağı doğru yola koyulmalısınız. Pek çok oyunun tersine katların arasında serbestçe dolaşabilirsiniz ve istediğiniz zaman yüzeye dönebilirsiniz, tabii eğer aşağıdakiler buna izin ve-



rirse... Her dört katta bir yüzeye kestirme bir çıkış mevcut. Aşağıdaki yaratıkların türü ve çeşidi ise tek başına bir fasikülü doldurmaya yeter. Ayrıca her üç katta bir genel mekan yapısı değişiyor. İlerledikçe bulduğunuz kutsal yazıtlar size öykünün akışı ve o kata bağlı gizli katlar hakkında bilgi veriyor. Konu basit, Cennet ve Cehennem arasındaki ezeli savaş sürerken, Cehennem'in düşük rütbeli iblisleri ayaklanırlar ve baş iblisle yardımcılarını ele geçirip ölümlülerin boyutuna sürgün ederler. Baş iblis Diablo ve onun taraftarlarının planı, dünyayı ele geçirip yeterince güçlendikten sonra Cehennem'i geri almak ve ardından Cennet'in güçleri ile olan hesaplarını tamamlamaktır. Bu arada Cehennem'de de iç savaş devam etmekte ve karanlığın lordları olan Belial ve Azmodan arasında çarpışma sürmektedir. Siz binlerce yıl önceki kahramanların yolundan yürüyerek dünya yüzeyindeki iblis ordularını ve büyük iblis Diablo'yu yok etmekle görevlisiniz. Belirli bir puan seviyesini geçtikçe tecrübe kazanacak, yeni silahları ve büyüleri kazanabileceksiniz. Bunun için sakin ve planlı davranmalısınız. Her katı ve varsa gizli katları temizlemeli, sonra bulduğunuz malzemeden işinize yaramayanları satarak gelir elde etmelisiniz. Büyük kalabalıklara karşı savaşırken çelik ve büyüden dengeli biçimde faydalanmayı, mimari yapıyı lehinize kullanmayı öğrenmelisiniz.





Kim Kimi Kontrol Ediyor?

Oyunun kontrol arabirimi basit ve temiz tasarlanmış, karakteriniz tıkladığınız yöne gidiyor, sağ tuş ile büyüleri ve diğer şeyleri harekete geçirip sol tuş ile ateş açıyor, kapı ve diğer ıvır zıvırı harekete geçiriyor, eğer tıklanan kişi düşman değilse konuşuyor. Kontrol paneli üzerindeki düğmelere tıklayarak envanter ve genel durum hakkında bilgi edinmek, peşinde olduğunuz özel amaçları hatırlamak mümkün. Ayrıca istenirse klavyeden tuşlarla da bu pencerelere ulaşmak mümkün, özellikle yoğun savaş durumlarında bu faydalı bir özellik oluyor. Şimdi bu oyunun bazı diğer özelliklerine bakalım. Üç karakterden birini seçmek durumundasınız: savaşçı, okçu kadın ve büyücü. Her birinin yetenekleri ve gelişim kapasiteleri farklı. Bunun yanı sıra oyun Real-time, yani durmak dinlenmek, Turn bitsin diye beklemek söz konusu değil, ne yapacaksanız hızlı yapmalısınız. Bu oyunun haritalarını çıkarmak için de hiç ter dökmeyin, çünkü her yeni oyunda bilgisayar tamamen yeni haritalar çiziyor, yani oyunu elli defa oynasanız, elli farklı senaryo ortaya çıkar. Neden derseniz, değişen sadece harita değil, aynı zamanda karşınıza çıkan düşmanlar, gizli seviyeler, silahlar, büyüler ve her şey farklılık gösteriyor. Oyunda zorluk seviyesi ayarı yok, ancak ilginç bir şey söz konusu. Birkaç bölüm ilerleyip karakterinizi biraz geliştirip donattıktan sonra, aynı kahramanla yeni bir oyuna başlayıp işleri biraz daha lehinize çevirebilmeniz mümkün. Kaldığınız yeri kaydetmek için Save Game seçeneğini kullandığınızda, kahramanınızın ismine açılan tek bir dosyaya son bulunduğunuz pozisyon kaydediliyor. Oyunu izometrik olarak takip ediyorsunuz, yani karakterinizi ve çevresini üst çaprazdan görüyorsunuz. Etrafta meşale, yanan ters haç, lav ırmakları gibi ışık kaynaklarının bulunmadığı ortamlarda yoğun bir karanlık hakim ve karakterinizden çevreye yayılıp zayıflayan ışık-gölge oyunları yapıp olur olmaz ödününüzü patlatıyor. Gerçekten de canlı ve tüyler ürperten bir atmosfer yaratılmasında oldukça başarılı olunmuş, ses efektleri ve müzik sizi ekrandan içeri çekip alıveriyor. Maksimum etkiyi sağlamak için gece yarısından sonra ışıklar kapalı ve ses açıkken oynamayı deneyin. Grafiklere gelince, şekiller olması gereken büyüklük ve detaydalar, öyle ki kahramanınızın görüntüsü, taşıdığı silah ve zırha uygun biçimde değişiyor. Ayrıca çizimler çok net ve belirgin, bu oyun gözü yormaktan ziyade dinlendiriyor. Eğer isterseniz net üzerinde dört kişiye kadar



ra doğru giderseniz bu sefer onlar dağılıp sizinle aralarında mesafe bırakmaya çalışıyorlar ve kovalanmayan grup, ateşiyle sizi şaşırtıp kaçanlara zaman kazandırmaya çalışıyor. Hepsinin bir zayıf yönü var ama bulması zaman ve dikkat istiyor. Siz iyileşmek için iksirlere ihtiyaç duyarken onlar kendilerini hızla yenileyebiliyorlar, yani bir tanesini yakaladığınız zaman kafasını koparmazsanız kaçıp iyileşmiş bir biçimde geri dönecektir ve muhtemelen partiye katılmaları için dostlarını da getirecektir. Oyunun bir başka farklı yönü, taşıma kapsitenizin gerçek bir insanınkine çok yakın olması. Yanınızda taşıyabileceğiniz malzemenin sayısından ziyade kalite ve işlevi böylece ön plana çıkıyor. Bu yüzden belirli noktalarda malzeme yığınakları oluşturmak iyi bir yöntem olabiliyor. Sonuç olarak bu oyunda hareket, heyecan, kalite gibi tüm özellikler mevcut. Detay seviyesi çok yüksek ve atmosfer size zafer, yenilgi ve korkuyu tattırması açısından çok başarılı. Aşağı katlara doğru ilerleyip manzarayı görünce ister istemez Cehennem'in buna benzeyip benzemediğini merak ediyor ve iyi bir insan olma konusunu yeniden değerlendiriyorsunuz. Daha ne denebilir ki, eğer sisteminiz destekliyorsa sakın kaçırmayın. Bu oyun bir klasik olmaya aday.

S. DeVille [L]

takım ya da Deathmatch karşılaşması yapabilme seçeneğiniz de mevcut.

Hızlı ve Canlı ya da Yavaş ve Ölü!

Gelelim başka bir detaya. Benzer pek çok oyunda rakamlar kafa karıştıracak kadar çok yer kaplar, burada ise rakamları sadece karakter penceresinde ve envanterdeki silahların notlarında görüyorsunuz. Rakamlar ne kadar yüksekse o kadar iyi, bu kadarını bilmeniz yetiyor. Savaşırken dikkat etmeniz gereken şey rakamlardan ziyade uyguladığınız büyü ya da çeliğin rakibi yere yıkıp yıkmadığı. Eğer deli gibi darbeler indirmenize veya büyü ile ortalığı yangın yerine çevirmenize rağmen o sevimli iblis elindeki dev palayı neşeyle sallayarak ve "Yaşasın, taze et geldi!" diye sevinç çığlıkları atarak üzerinize gelmeye devam ediyorsa, taktik değiştirme zamanı gelmiş demektir. İmlecinizi düşmana tuttuğunuzda alttaki küçük ekranda kısa ve öz bir bilgi belirmekle beraber, kırk iskelet okçu tarafından delik deşik edilirken ya da dev zebani sürüleri üzerinize yıldırımlar yağdırırken bunları okumaya zaman ayırmak herhalde iyi bir fikir değildir. Hazır yeri gelmişken hemen belirtmekte fayda var, düşmanlarınız pek aptal değil, gruplar halinde saldırıyorlar ve eğer kayıpları artmaya başlarsa geri çekilip toparlanıyorlar. Eğer sayıca az iseler güç ve iriliklerine göre değişen pozisyonlardan değişik tarzlarda saldırıyorlar. Mesela yakın dövüş için silahlanmış olanlar etrafınızı sarıp sizi yorarken, onları uzaktan okçular destekliyor. Kalabalığı yarıp okçula-





LEVEL KARNESİ

AD&D

Pentium 60 ve yukarısı, 8 Mb. RAM, Windows 95 ve NT

Üretici Firma: Blizzard





Şimdi gözlerinizi kapatın ve sadece hayal edin. Gideceğimiz dünya çok farklı. Orta Çağ'ın mistik havası, sonu olmayan yeraltı tünelleri, uzun kulaklı, ince yapılı bir ırk... Efsanevi dövüşçüler, dev yaratıklar, zalim krallar... Şıngırdayan kılıçlar, bitmeyen umutlar, yenilmez tanrılar... Kötü bir kahkaha, dürüstlüğün gücü, zaferin çığlığı... Fantastik düşünceler, imkansız oyunlar, çıldırtıcı gizem... Ve büyü... Gökten inen yıldırım, hipnotize alev topu, moleküllere ayırma, zamanı durdurma ve daha düşünülemeyecek kadar



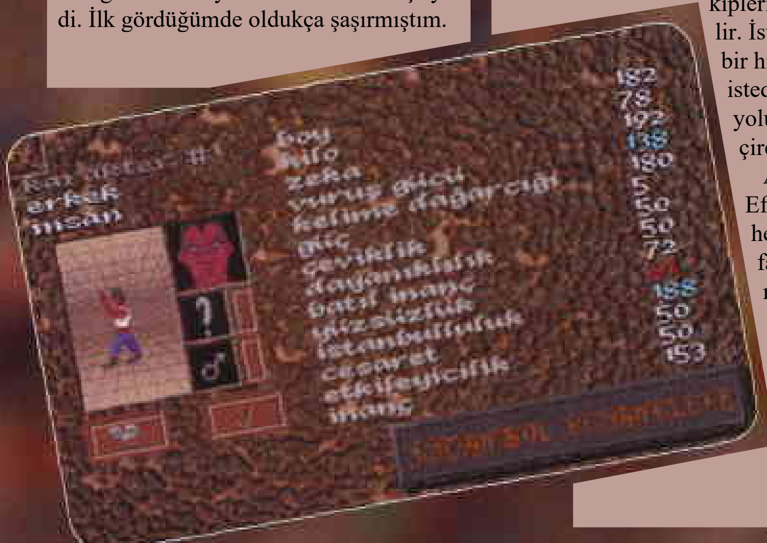
çok çeşit ve sayıda olağanüstü güçler... Çılgın büyücüler, her türden insan, bitmeyen savaşlar, heyecan, efsane, korku, macera, yaşanmayacak hisler, sahte gerçeklik, başlangıç ve bitim... Tamam, artık açabilirsiniz gözlerinizi. FRP dünyasına hoş geldiniz!..

Bundan 2-3 yıl kadar önce Amiga'da bir FRP oyunu vardı. Ama diğerlerinden farklı bir özelliğe sahipti: Türünün ilk örneği olan bu oyunun tamamı Türkçe'ydi. İlk gördüğümde oldukça şaşırmıştım. Türkçe bir oyun! Hem de kutusuyla, kitabıyla! Hem de FRP! Harikaydı, ama o zamanlar Amiga'm olmadığı için doğru düzgün oynayamamıştım. Şimdi ise hasret bitti, artık bu efsanevi oyun, İSTANBUL EFSANELERİ, birinci bölümü ile PC kullanıcılarının huzurunda. Aramıza hoş geldin "Lale Savaşçıları"...

İ.E.'nin Diğer FRP Oyunlarından Farkı

Normal bir FRP'de Fighter, Mage, Cleric, Thief gibi mesleklerden oluşan bir grubunuz vardır. Ekibiniz insanlardan oluşabileceği gibi uzun kulaklı elfler ya da cüce dwarf'lar da tercih sebebiniz olabilir. Her ırkın ve mesleğin kendine özgü özellikleri ve yetenekleri vardır. İsteyen kılıç, isteyen balta, isteyen ok ve yayı seçebilir savaşmak için. Ya da zeki bir büyücü olup rakiplerinize uzaktan, bazen 100 savaşçıdan bile daha etkili olacak şekilde, kan kusturabilirsiniz. İsteyen ise bilge bir rahip olup grubun arkasında, rakiplerini oyalayabilir. İsteyen de kötü bir hırsız olup her istediğini aşırma yoluyla eline geçirebilir.





Ama İstanbul Efsaneleri'nde hepsi daha farklı. İ.E.'lerine özgü ortamlarda (daha doğrusu İstanbul'un semtlerinde) gezip, değişik ırklara dahil olup (mesela: maganda), acayip silahlar (bir bahçe makasına ne dersiniz?) kullanacaksınız. İsterseniz bunlara kısaca değinelim, ama önce konu:

Sıradan bir gün... Arkadaşlarınızla Mecidiyeköy'ün arka sokaklarının birinde futbol maçı yapıyorsunuz. Birden topunuz karşıdaki gayet sıradan gözüken otoparka kaçar. Topu aramak için içeri girdiğinizde birden gözünüze ışıklı bir şey çarpar. Yaklaştığınızda bunun sıradan bir boyut kapısı olduğunu görüp merakınızı yenemeyerek (başka bir seçenek olabilir miydi!) içeri girersiniz. Ama kendinizi yine aynı yerde bulursunuz. Haydaa, boyut kapısı sahte çıktı, diye düşünürken bambaşka bir İstanbul'a geldiğinizi farketmeniz çok zaman almaz. Karanlık, çok karanlık bir İstanbul'a... Cehaletin korkunç ayakları altında ezilen bir İstanbul'a... Zalim ve acımasız yobazların ele geçirdiği ve kendi emellerine alet ettiği bir İstanbul'a... Artık Beyoğlu sokaklarında gezmek hiç de eğlenceli olmayacaktı. Üsküdar'da yaşamak ölüm, Ortaköy sahilinde dolaşmak ise hayatınızın hatası olacaktı. Tabii ki de bir gün birileri gelip bu bataktaki İstanbul'u eski haline getirecekti. Acaba bunlar siz olabilir miydiniz?..

Irklar

Unutmayın ki her karakter birbirinden farklıdır. Bunu ise o karakterin başlıca özellikleri (boy, kilo, zeka, vuruş gücü, kelime dağarcığı, güç, çeviklik, dayanıklılık, batıl inanç, yüzsüzlük, İstanbulluluk, cesaret, etkileyicilik, inanç) belirler. Oyunda maganda, lavuk, irospa, memur, öğretmen, öğrenci, Siliconian ve insan olmak üzere 8 ırk var. Hepsi kitabında ayrıntılı olarak açıklandığı için ben sadece 3 tanesine, fikir vermesi amacıyla değineceğim.

• Maganda: Bunlar böyle hafif aptal, iri kıyım, bıyıklı mıyıklı, çok güçlü olmayan



ama oldukça küfürbaz (bu arada oyunda büyü yerine küfürler, yani vecizeler var) bir ırktır. Ayrıca genelde tipsiz, inançsız ve alıngan olurlar.

• Memur: Kendi halinde yaşayan bu ırkın mensuplarının başlıca özellikleri arasında güçsüz olmaları ve aldığı maaşla sürünmeleridir. Kuvvetsiz olmalarına rağmen oldukça dayanıklı ve cesurlardır.

• Siliconian: Oyunu yapan firmanın (SILICONWORX) elemanları kendilerine özgü bir ırk yapmayı da unutmamışlar. Bilgisayarla çok haşır neşir olan bu ırk, zeki ve meraklıdırlar.

Silahlar

Koca İstanbul'da kılıç, ok, mızrak kullanacak değildik ya! İstanbul'un da kendine özgü silahları var elbet. İşte bunlardan bazıları:

• T-Cetveli: Öğrencilere özgü, iki elle kullanılan bu silah, oldukça yavaş olmasına karşı etkili vuruşlar yapabilir.

• Tüftüf: Sadece Siliconian'ların uzman olabileceği bu silah, yavaş olması ve iki elle kullanılması haricinde uzun menzilli ve yeterince etkilidir.

• Lale: Hafif, hızlı, etkili, tek elle kullanılabiliyor. Bir silahtan daha fazla ne istenebilir ki?..

Yemek Mönüsü

Yer darlığından dolayı sadece bugünün spesyalitelerini veriyoruz.

• Simit: Yurdumuz insanına çayla beraber büyük hizmetlerde bulunmuş olan simit, yiyenin gücünü artırır.

• Padişah Macunu: Her derde (!) deva olan bu macun, karakterinizin daha zor ölmesini sağlar.

• Hıyar: Yüzsüzlüğün temel taşıdır.



Vecizeler

Büyülerin bu oyundaki versiyonu vecizeler, herkesin alıştığı gibi Fireball, Disintegrate, Hold Person değildir. Bakınız nelermiş, bu vecizelerden bazıları:

• Dokunmayın Şabanıma: Bu büyüyle korunan bir kişiye vurulduğu zaman hasar aynen geri yansır.

• Piştogli: Valla ne yazacağımıza karar veremedik, kısacası oldukça hasar verir.

• Susun Laaan!!!: Bu vecizeden sonra kimsenin ağzını bıçak açmayacağı için vecize kullanımı da ortadan kalkar.

Nasıl Oynanır Bu Oyun?

Karakterlerinizi yarattıktan sonra oyuna girersiniz. Oyunumuz ise diğer birçok FRP'de olduğu gibi oyuncunun gözünden gösteriyor. Eğer otoparktan çıkmayı başarırsanız (ki hiç zor değil) her biri diğerini etkileyecek bir sürü bulmacasıyla Taksim'den Kadıköy'e, Beşiktaş'tan Üsküdar'a birçok semt sizi bekliyor. Zaten oyunun kitabında aklınıza gelen her şey açıklandığı için burada bize yazacak pek bir şey kalmıyor.

Savaşlar ise izometrik ekranlarda sırasıra oynanıyor. Her karakterin bir hareket hakkı ve vuruş ihtimali var. Hareket hakkı, çeviklik ve üstünüzde taşıdığınız ağırlığa bakarken; vuruş gücü kuvvetinize, silahın gücüne, o silahta uzman olmanıza ve daha bir sürü şeye bağlı.

Aslında size oyunun da tam açıklamasını verebilirdik, ama kendinizin oynayıp bitirmesi daha hayırlı olur. Ama çok takıldığınız bir yer olursa bize telefon açabilirsiniz tabii.

Niye Almalıyız ki Bu Oyunu?

Çünkü bu oyun ilk Türk FRP'si! Çünkü bu oyunda şahane espiriler var! Çünkü bu oyun İstanbul'da geçen tek oyun! Çünkü bu oyunda hiç yabancılık çekmeyeceksiniz! Çünkü bu oyunun müzikleri çok güzel! Çünkü bu oyunda bütün vecizeler ayrı ayrı seslendirilmiş! Çünkü bu oyun pek çok yönden bir ilk! Çünkü bu oyunda tahmin edemeyeceğiniz kadar çok uğraşılmış! Çünkü bu oyunda karanlıkların aydınlanması gerekli! Çünkü bu oyunun yapımcılarına her yönden destek olmamız lazım! Çünkü bu oyun harika! Çünkü...

Gökhan Habiboğlu





Fantasy Role Playing... Birkaç kişinin masa başında, kendi yarattıkları karakterleri canlandırarak hayal güçlerini zorladıkları doğaçlama tiyatro oyunları... Bu zevkli masa üstü oyunlarının bilgisayar uyarlamalarına da hep aynı isim verilir, fakat nedense sadece oyunların geçtiği ortam fantastik olur. "Role Playing", yani özgürce rol yapma, senaryonun dışına çıkma, ya da kendi senaryonuzu yaratma gibi imkanlar her zaman ya çok kısıtlı olur, ya da hiç olmazdı. Daggerfall, bu alanda belki tam olarak olmasa da, bugüne dek atılmış olan en önemli adım. "Gerçek" Role Playing Game tarzının öncülerinden biri olarak, nankör oyun piyasasında uzun süre hatırlanacağa benziyor.

Daggerfall'da, daha önceki çoğu FRP'de olduğu gibi meceracılardan oluşan bir takımı değil, tek bir kişiyi yönetiyorsunuz. Başlangıç olarak karakterinizi yaratmanız gerekiyor. Karakteriniz imparator adına çalışan bir kişi. İmparatorun sizden istediği de, savaş alanında kahramanca çarpışırken ölen, ve ruhu Daggerfall'u lanetleyen kral Lysandus'un acı dolu ruhunu huzura kavuşturmak. Ayrıca imparatorun kraliçeye yazdığı ve yerine asla ulaşmayan bir mektubu da yok etmemiz isteniyor. Ertesi gün yola çıkan kahramanımızın gemisi kayalıklara çarparak parçalanıyor ve kendisini bir mağarada buluyor. Bu andan itibaren de kontrol bizde oluyor.



Karakter Yaratma

Karakterinizi yaratırken ilk belirlemeniz gereken şey, karakterin ırkı. Önünüzdeki imparatorluk haritasından kendinize uygun bir ırk seçtikten sonra (ırkların kimi savaşa, kimi büyüye, kimi de hırsızlığa daha yatkın) karakterinizin cinsiyetini belirliyorsunuz. Daha sonra sıra, mesleğinizi belirlemeye geliyor. Burada isterseniz bilgisayarın size sorduğu on soruya cevap vererek, isterseniz de kendi zevkinize göre mesleğinizi seçebilirsiniz. Buradan kiralık katilden büyücüye, şövalyeden hırsıza dilediğiniz mesleği seçebilir, ya da "Custom" seçeneği ile kendi mesleğinizi yaratabilirsiniz. Eğer bu seçeneği seçerseniz karşınıza meslek yaratma ekranı çıkacak. Bu ekranda en üstten mesleğinize bir isim verebilirsiniz. Ekranın sol tarafında ise karakterinize ait sayısal özellikleri görebilirsiniz. Bunlar sırasıyla:

- Strengh: Karakterinizin kas gücüdür. Karakterinizin vuruş ve hasarlarında etkilidir.
- Intelligence: Zekayı belirler. Büyüyle uğraşan karakterlerin büyü puanı (Spell Point) miktarını belirler.
- Willpower: Karakterin iradesidir. Büyüye karşı dayanıklılığı belirler.
- Agility: Karakterinizin çevikliğidir. İsabet şansına etki eder.
- Endurance: Fiziksel dayanıklılıktır. Karakterin yaşam enerjisine Bonus'lar getirebilir.
- Personality: Kişilik. Diğer insanların size karşı olan tutumlarında önemlidir.
- Speed: Karakterinizin hızıdır. Karakterinizin koşmasında etkilidir.
- Luck: Karakterinizin şansını belirler. Bazen vuruşlarda ya da başka işlerde biraz etkisi görülebilir.

Meslek yaratma ekranının ortasında ise "Primary", "Major" ve "Minor" olarak karakterinizin yetenekleri yer alır. Bu yetenekleri öncelik sırasına göre seçerek, karakterinizin hangi tür silahlara yatkın olduğunu, hırsızlıkta usta olup olmadığını, hasar verici mi, yoksa savunmaya yönelik büyülere mi daha yatkın olduğunu belirleyebilirsiniz. Karakterinizin bir üst seviyeye geçebilmesi için öncelik verdiğiniz alanlarda gelişmesi gerekmekte, bu nedenle bolca kullanacağınıza inandığınız yetenekleri seçmenizi öneririz, çünkü her yetenek kullanıldığı ölçüde gelişir. Bu ekranın sağında bir bıçak resmi bulunur. Bu bıçak, karakterinizin bir üst seviyeye geçiş zorluğunu simgeler. Bıçak resmi ne kadar aşağıda olursa, karakteriniz o kadar çabuk Level atlar. Karakterinize ekleyeceğiniz avantajlar ve dezavantajlar, bıçak resmini aşağı-yukarı hareket ettirecektir. Karakterinize yine bu ekrandan ekleyebileceğiniz avantajlar şunlardır:



• Acute hearing: Karakterinizin duyma gücünü kuvvetlendirir.
• Adrenaline Rush: Karakterinizin yaşam enerjisi çok azaldığında duyduğu korku ve heyecanla daha etkili dövüşmesini sağlar.
• Athleticism: Karakterinizin daha iyi bir fiziksel yapıya sahip olmasını sağlar.
• Bonus to Hit: Bazı yaratık türlerine karşı daha iyi dövüşme imkanı verir.
• Expertise In: Herhangi bir silah türünde uzmanlık sağlar.
• Immunity: Ateş, soğuk, hastalık ve benzeri tehlikelere karşı bağışıklık kazandırır.
• Increased magery: Karakterinizin normalde alacağı Spell Point miktarını sizin seçeceğiniz oranda arttırır.
• Rapid healing: Daha kısa sürede daha hızlı iyileşmenizi sağlar.
• Regenerate health: Karakterinizin kaybettiği yaşam enerjisini kendiliğinden yavaşça geri kazanmasını sağlar.
• Resistance: Immunity'ye çok benzemekle beraber, biraz daha kısıtlı bir direnç sağlar.
• Spell Absorvation: Karakterinizin kendisine karşı yapılan büyüye -her zaman olmasa da- dayanabilmesini sağlar.

Bıçağı aşağıya çekmek için seçebileceğiniz dezavantajlar da şunlardır:



• Critical Weakness: "Immunity"nin tam zıttı diyebiliriz. Aynı seçeneklere karşı bu kez büyük ölçüde zayıflık sağlar.
• Damage: Kutsal yerler ya da gün ışığının size hasar vermesini sağlar.
• Dark Powered Magery: Büyü gücünüzü gün ışığında bir ölçüde ya da tamamen kısıtlar.
• Forbidden Armor Type: Üç tip zırhtan birini kullanmanızı yasaklar.
• Forbidden Material: Aynı yasakları bu kez bazı madenler için kullanabilirsiniz.
• Forbidden Shield Type: Kalkan türlerinden bazılarını kullanma yasağı getirir.
• Forbidden Weaponry: Silah türlerinden birini kullanmanızı engeller.
• Inability to Regenerate Spell Points: Kaybettiğiniz Spell Point'i yenileme imkanınızı kısıtlar.
• Light Powered Magery: "Dark Powered Magery"nin tam tersidir.
• Low Tolerance: "Resistance" seçeneğinin tam tersidir.
• Phobia: "Bonus to Hit" seçeneği ile aynıdır. Ancak bu kez bu yaratıklara karşı -korkudan dolayı- daha zayıf vuruş sağlar.

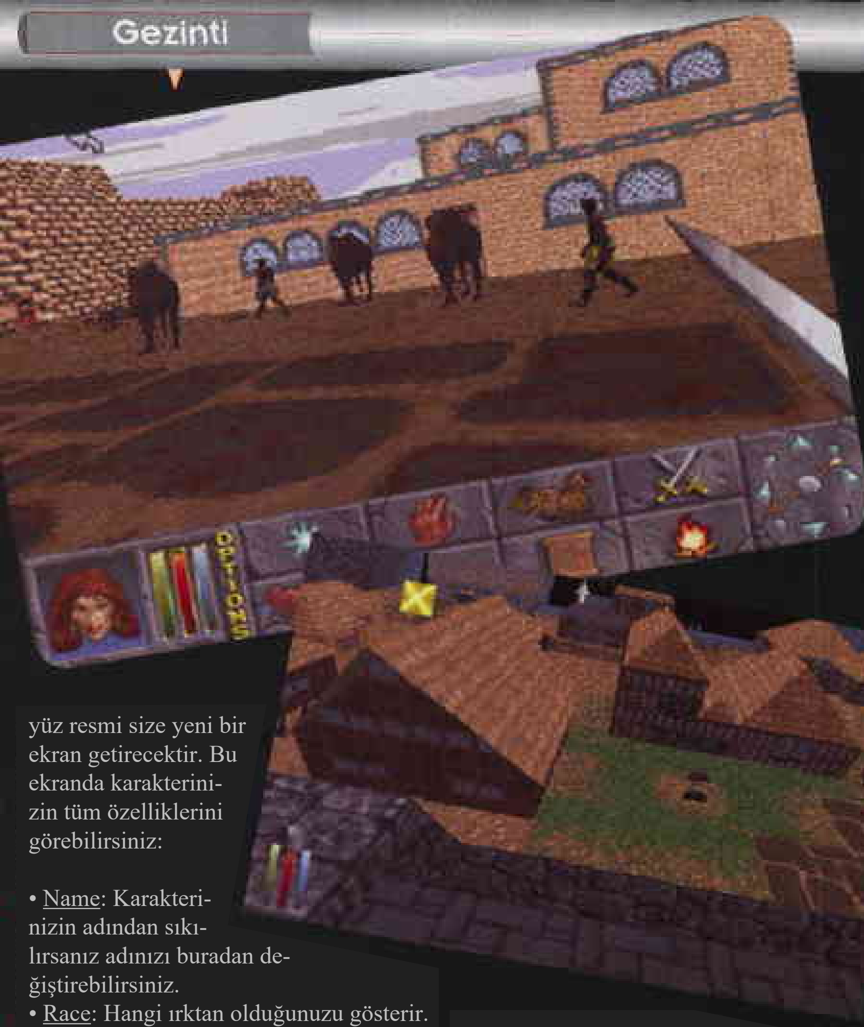
Karakterinizin mesleğini belirlemek için son yapmanız gereken ise karakterinizin çeşitli tabakalarla olan diyaloğu. Tüccarlar, köylüler, aristokratlar, kültürlü kesim ve yeraltı dünyasının hırsız, katil gibi tipleriyle ilişkilerinizi "Edit Reputations" seçeneğiyle belirleyebilirsiniz. Karakterinize verilen Bonus puanları dağıttıktan sonra tek yapacağınız şey, karakterinizin geçmişini ayarlamak. Bunun için de işi isterseniz bilgisayara bırakabilir, isterseniz de sorulan on iki soruya verdiğiniz cevaplarla karakterinizi daha iyi tanımlayabilirsiniz. Bu bölümdeki sorular, çocukken takma adınızın ne olduğu, inancınız, küçüklüğünüzden bugüne neler saklayabildiğiniz ve bunun gibi ayrıntılar üzerine. Uzun karakter yaratma işleminden sonra artık hazır olan karakterinizi oyuna sokabilirsiniz.





Oyun Ekranı

Oyuna bir mağarada başladığınızı daha önce belirtmiştik. Oyun ekranının üst kısmı Doom ve türevleri tarzında karakterinizin gözünden oyun ekranını gösterir. Alt kısımda ise oyun ikonları yer alır. İkonların ilki olan karakterinizin



yüz resmi size yeni bir ekran getirecektir. Bu ekranda karakterinizin tüm özelliklerini görebilirsiniz:

• Name: Karakterinizin adından sıkılırsanız adınızı buradan değiştirebilirsiniz.
• Race: Hangi ırktan olduğunuzu gösterir.
• Class: Mesleğinizin adını görebilirsiniz.
• Level: Seviyenizi gösterir.
• Gold: Para miktarınız.
• Fatigue: Kondisyonunuzun yerinde olup olmadığını buradan görebilirsiniz.
• Health: Yaşam gücünüzü gösterir.
• Encumbrance: Sırtınızda ne kadar yük taşıdığınızı gösterir. Yük taşıyabilme gücünüz, "Strength" ile doğru orantılıdır.
• Affilications: Oyunda bulunan bazı cemiyetlerdeki (guild) rütbeleriniz.



• Skills: Daha önceden belirlemiş olduğunuz yetenekleriniz ve yüzde kaç geliştikleri.
• Inventory: Üzerinizde bulunan eşyaların görüldüğü ekranı açmanızı sağlar.
• Spellbook: Büyüye yatkın olan karakterlerin büyü yaparken kullandıkları kitaplarını açar.

• Logbook: Karakterinizin yaşadıklarını not ettiği günlüğü.
• History: Karakterinizin geçmişini, avantaj ve dezavantajlarını gösterir.

Oyun ekranında karakter resminin sağındaki üç çizgi, yaşam enerjinizi, kondisyonunuzu ve kalan spell point'inizi gösterir. Diğer sekiz ikon ise sırasıyla:

• Büyü: Spellbook'unuzu açarak büyü yapmanızı sağlar.
• Interaction: İnsanlarla konuşmanızı, nesneleri almanızı, incelemenizi ya da çalmanızı sağlar.
• Inventory: Karakterinizin üzerinde taşıdığı eşyaları kuşanmasını, atmasını ya da kullanmasını sağlar.
• Kılıç: Silahınızı çekip yerine bırakmanızı sağlar.
• Büyülü eşya: Üzerinizde bulunan büyülü eşyaları kullanmanızı sağlar.
• Ulaşım: Karakterinizin açık alanda yaya ya da -eğer varsa- at, araba ya da gemiyle ulaşımını sağlar.
• Harita: Sol tuşla incelediğinizde bulunduğunuz şehrin, sağ tuşla incelediğinizde tüm ülkenin haritasını gösterir. Zindanlarda ya da binaların içlerinde üç boyutlu olarak kullanılabilir.
• Kamp: Karakterinizin bir süre, tüm yaraları iyileşene kadar dinlenmesini ya da bir süre vakit geçirmesini sağlar.

Ekranın sağındaki pusula ile size bulunduğunuz yeri, saati ve başkalarının gözündeki değerinizi bildirir.

Genel

Oyuna başladığınızda ilk önce bulunduğunuz mağaradan çıkmanız gerekiyor. Bunu başardıktan sonra haritadan yüzlerce şehir arasından birini seçip gidebilirsiniz. Bir süre sonra imparatorun adamları sizle iletişim kuracaklardır. Artık seçim sizin. İsterseniz imparatorun size verdiği görevi yerine getirin, isterseniz de tamamen kendi yolunda karakterinizi geliştirin. En iyisi hemen bir cemiyete üye olmanız. Cemiyetler büyücü, savaşçı, şövalyeler gibi ayrı meslek gruplarına hitap ederler. Cemiyetin size verdiği görevleri yerine getirerek yükselebilir ve böylelikle size sunulan imkânlar (büyüler satın alma, bedava konaklama, eşya onarımı vs...) doğrultusunda kendinizi daha iyi bir yere getirebilirsiniz.

Son Durak

Daggerfall, daha önce de değindiğimiz gibi sizi hemen hemen hiçbir yönden kısıtlamamasıyla, serbestçe kendi senaryonuzu yaratabilme, "kendinize özel" karakterinizi yaratıp onu dilediğinizce geliştirebilme imkânları, yer ve zaman konularındaki gerçekçiliği ve akıl almaz genişliği ile son zamanlardaki oyunlar arasında gerçekten farklı olmayı başarabiliyor. Senaryosunun genişliğiyle -özellikle FRP'lere çok uzak değilseniz- sizin oyunun başından günlerce kalkmamanızı, kalktığınız zaman da bir kenara fırlatmayıp, boş zamanlarınızda tekrar elinize alıp kaldığınız yerden devam etmenizi sağlayabilecek bir oyun Daggerfall. Ne demiştik, oyun piyasası nankör. Belki sen bize bunun doğru olmadığını kanıtlayabilirsin Daggerfall... Lütfen...

Batu Hergünsel [L]





SKYNET

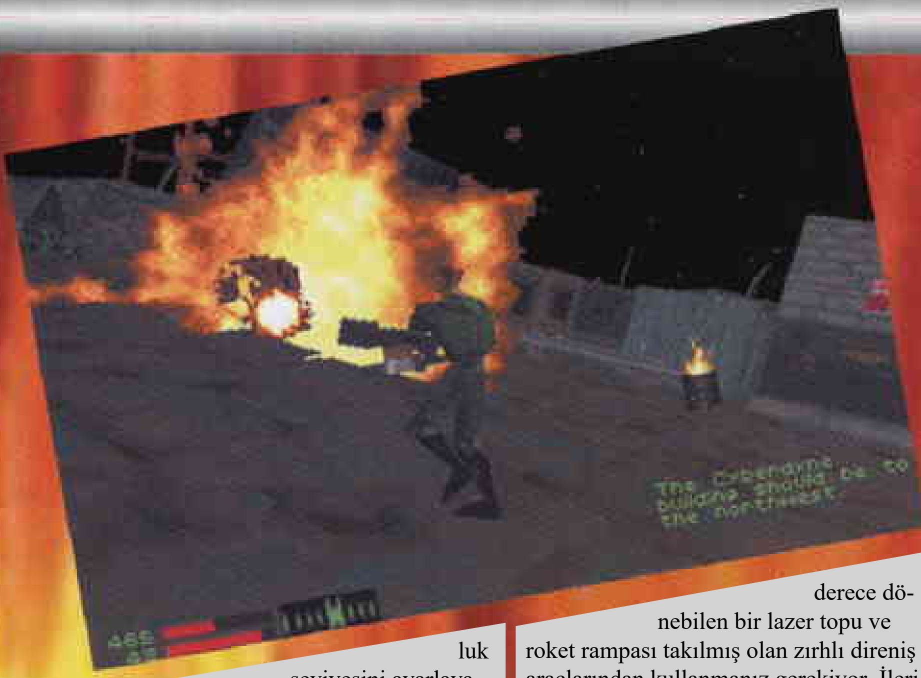
Bazen birilerinin yüksek sesle, sanki başkalarının söyleyecek sözü yokmuş gibi bağıra bağıra konuştuğuna ve mangalda kül bırakmadığına şahit olursunuz. Bu gibi durumlarda yapılacak şeylerden biri arkanızı dönüp gitmek, bir diğeri ise onun karşısına çıkıp söylediklerini, yapabildikleri ile kıyaslamaktır! Eğer işiniz bilgisayar oyunları ile ilgili yazı yazmaksa ikinci yol kaçınılmaz demektir ve oyun firmalarının genelde sınır tanımayan iddialarını sıvanmış kollar ve sıkılmış yumruklarla karşılarsınız. İşte Bethesda, Skynet isimli oyunu piyasaya sürerken, bu oyunun Quake ya da Duke Nukem kadar iyi ve hatta daha üstün olacağını iddia ederek, kaçınılmaz yargı ve infaz sürecini başlatmış oldu. Şimdi size bu oyunun ne kapasitede olduğunu ya da olmadığını anlatmadan önce şunu ifade etmem gerekir ki, o da birilerinin emek verip ortaya koyduğu bir şeyi, özellikle de konusu Terminatör olan bir oyunu bu şekilde infaz etmenin hiç hoşuma gitmediğidir, ancak bazı gerçekler vardır ki onlardan kaçamazsınız.



Oyunu incelemeye başlamadan, sistem gereksinimlerine ve kuruluma bir göz atalım. Oyun için DX 2-66 ve 8 Mb Ram temel ihtiyaç duyulan konfigürasyon, ancak Pentium serisi bir işlemci ve 16 Mb Ram tavsiye ediliyor. Hard-diskte ise en az 30 Mb kadar boş yeriniz olmalı. 2X ya da daha hızlı bir CD sürücüsüne de ihtiyaç var, çünkü oyun sadece CD üzerinde mevcut. Dos altında çalışmak üzere tasarlanmış ve kurulum da buradan gerçekleşiyor. Windows altında çalıştırmak isterseniz, bir Dos bilgi istemi penceresi açarak çalıştırabilirsiniz, ancak oyun performansınız çöpe gider. Dos altında Install diyerek kuruluma başlamak ve ses kartı, oyunun kurulacağı dosya adı gibi şıklara gereken cevapları verip kurulumun tamamlanmasını sağlamak hızlı ve kolay gerçekleşen işlemler, genelde burada sorun yaşanmıyor. Oyun esnasında kullanmak istediğiniz kontrol arabirimlerini ise ister kurulum esnasında, isterseniz oyun esnasında ayarlayabilirsiniz.

Konu artık hepinizin bildiği gibi gelecekte geçiyor. Siz, Skynet adlı bilgisayar ve onun insanlığı yok etmek için savaşan Robotlarına karşı direnen örgütün bir üyesi olarak, Los Angeles kentinin harabeleri içinde başlayıp pek çok değişik yere uzanan bir dizi görevi bitirmeye uğraşıyorsunuz. Amacınız Skynet ve onun teneke kafalarının planlarını suya düşürmek. İlk göreviniz robotların gizli üssüne sızmak ve planlarının ne olduğunu öğrenmek. Sonraki görevler buna bağlı olarak gelişiyor ve her bölüm bir diğerini kovalıyor. Bölümler birbirlerine render edilmiş video görüntülerle tatlandırılmış açıklamalarla bağlanıyor ve size amacınızı kısaca belirtiyor. Ayrıca oyun içerisinde aldığınız telsiz mesajları bu konuda size oldukça yardımcı oluyor. Karşınıza pek çok düşman türü çıkıyor ve bunlar hem yerden hem de havadan saldırıyorlar. Bu düşmanlar haricinde bir de bulunduğunuz bölgedeki radyasyona dikkat etmeniz gerekiyor. Radyasyon robotları etkilemiyor ancak sizi çok kısa sürede öldürebilir. Ayrıca bir robotu patlattığınızda ona çok yakın olmamaya dikkat etmelisiniz, yoksa patlama etkisi sizi de yaralıyor. Bunun haricinde yüksekten düşmek ve çok yakına molotov kokteyli ya da el bombası atmak da tehlikeli olan şeyler. Genel olarak klavye ve mouse kullanılarak oynanan oyunda pek çok değişik silah mevcut. Ayrıca patlattığınız sandıklar ve bazı bölgelerde cephane, silah, sağlık, zırh gibi tüketim maddeleri bulunabiliyor.

Oyunu ilk çalıştırdığınızda orta halli sayılabilecek bir demo sizi karşılıyor. Ardından gelen ekrandaki seçeneklerle yeni bir oyun başlatmak, eski bir dosyayı yüklemek ve oyun seçeneklerinde ayarlar yapmak mümkün. Options seçeneğinden grafik kalitesini, kullanmak istediğiniz kontrol arabirimini, ses ayarlarını ve zor-



luk seviyesini ayarlayabilirsiniz. Size tavsiyem, bütün bu ayarları yeni bir oyuna başlamadan önce yapmanızdır yoksa oyun esnasında mesela grafik kalitesini değiştirmek oyunun saçmalamasına sebep olabiliyor. Ayrıca Tutorial seçeneğini seçerseniz, size uygulamalı olarak oyunu nasıl oynayacağınız konusunda kısa bir brifing veriliyor. Klavyeden oynamak için çok sayıda tuş kullanıyorsunuz ama bunun haricinde nişan almak için Mouse kullanmak gerekiyor. Buna alışmak biraz zor olabilir, ancak hem Mouse hem klavye kullanarak oynamak şart. Kolay seviyede oynarken bile oldukça çok düşmanla karşılaşıyorsunuz, bu yüzden yapılacak en akıllıca hareket oyunu sık sık kaydetmek ve karşınıza çıkan her düşmanı öldürmeye çalışmaktansa hızla ilerlemeye bakmak. Oyun ekranında alt kısımda bulunan bölümde sağlık, zırh, seçilen silah ve cephanesi, pusula, radyasyon seviyesini gösteren sayaç ve mesajların geldiği telsiz ekranı bulunuyor. Gözünüzü buradan ayırmamakta fayda var.

Gelelim oyunun diğerlerinden farklı ve çekici olan yönlerine. Öncelikle göreviniz genelde açık alanda geçiyor. Etraftaki harabelere girip çıkabilir, araba hurdalarını patlatabilir, kendinize koridorda olabileceğinden daha özgür bir saldırı ve savunma stratejisi çizebilirsiniz. Zaten buna ihtiyacınız da olacaktır, çünkü bire karşı otuz kaldığınızda ateş gücünüz tek başına bir anlam ifade etmez. Oyunun bir başka orijinal yanı da araç kullanabilme imkânınızın olması. Bazı görevlerde üzerine 360 derece dönebilen bir lazer topu ve roket rampası takılmış olan zırhlı direniş araçlarından kullanmanız gerekiyor. İleri ve geri tuşları ile hareket eden araç, yana



kayma tuşları ile dönebiliyor. Hareket ederken Mouse ile arkadan gelenlere ateş yağdırabilirsiniz, ama ateş edilen yöne döndüğünüz için önünüzü göremeyip bir yerlere çarpmak söz konusu olabiliyor. Ayrıca bazen de direniş tarafından ele geçirilip onarılmış bir Hunter-Killer uçan avcı aracını kullanmanız gerekebiliyor. Bu aracın uçuş tarzı basit olarak bir helikoptere benziyor ve yüksek ateş gücüne sahip. Kapıları açmak, mekanizmaları harekete geçirmek, kolları çekmek ve bir araca binmek hep yakına gelerek kullanma tuşuna basmakla gerçekleşiyor. Kullanabileceğiniz silahların ve karşınıza çıkan düşmanların çeşidi oldukça bol miktarda olup, her ikisinin de güçleri farklı oranlarda değişiyor. Silahlardan özellikle lazer tüfeği üzerindeki gerçekten çalışan tele-kamera da çok ilginç ve orijinal bir parça. Multiplayer konusunda ise diğer oyunlardan farklı olan en ilginç yanı, her oyuncunun farklı bir karakteri seçebilmesi. Altısı insan ve ikisi Cyborg olmak üzere sekiz karakterden birini tercih edebilirsiniz. Üstelik bu karakterler oldukça özenerek hazırlanmış ve detaylı çizilmiş. Kullanabileceğiniz Deathmatch arenaları da kendine has ve burada da araç kullanma imkânınız var, tabii rakipleriniz onları sizden önce bulmazlarsa...

Peki bu oyun bu kadar farklı, bu kadar ilginç, bu kadar güzel de, neden ben onu on bin tonluk bir presin altında ezmek ya da üç bin beş yüz derecelik çelik eritme kazanına atmak istiyorum?!... Nedenlerini saymaya başlayalım. Bunlar son derece basit çizilmiş, renksiz, donuk ve de aptal yaratıklar.



Quake'deki düşmanlarınız zeka ve detay olarak bunların yanında Albert Einstein ve Pamela Anderson'un çocukları gibi kalırlar. İnsan bu kadar farklı ve detaylı bir oyun yapmak için uğraşıp da hiç bu düşmanları içine katar mı? Öylesine aptallar ki size ulaşabilmek için bir rampayı çıkmaktan aciz oldukları gibi, görüş mesafesi içinde olsanız bile harekete geçmek için burunlarının dibine sokulmanızı ya da onlara ateş etmenizi bekliyorlar. Çizimleri ise grafik bilgisinden yoksun bir ilk okul öğrencisinin tasarımına benzeyen düz vektörlerden ibaret. Tek kelimeyle utanç verici. Sırada, oyunun en sinirlendirici yönlerinden biri olan nişan alma ve ateş etme var. Uzaktaki bir hedefe dürbünlü tüfekle nokta atışı yapmak için mouse kullanarak ince ayar yapmak mantıklı olabilir, ama burnunuzun dibindeki dev tankı elli kalibrelik makineli ile vurmak için yarım saat uğraşmak saçmalığın da ötesinde, çünkü Wolfenstein gibi eski bir oyunda bile olan ve oyunun oynanabilirliğini ve hızını arttıran otomatik nişan alma ve atışları belirli bir alana yayma yetenekleri, gerçekçiliği vurgulamak adına olsa gerek, oyuna kazandırılmamış. Sonuçta makineli cephanenizin hepsini toplu halde duran hedeflerin üzerine boşaltıp hiçbir şey vuramamanız gibi, Duke Nukem'in bile kahkahalardan düşüp bayılabileceği durumlarla karşılaşmak kaçınılmaz hale getirilmiş. Bu yüzden toplu saldıran düşmanlara karşı hiç şansınız yok. Bir sonraki sorun, oyunun ana yapısından kaynaklanıyor ve sorunların belki de en büyüğünü oluşturuyor. Bu oyun çok yavaş. Quake ile kapışmak iddiasında olan bir oyun her şeyden önce hızlı ve akıcı olmak, bunu ne pahasına olursa olsun başarmak zorundadır. Oyunu test ettiğim makine P-100 işlemcili 16 Mb Ram'li, 8x hızlı bir CD sürücüsü ve iyi sayılabilecek hızda hard-diski olan bir donanım olmasına rağmen tatmin edici bir akıcılık sağlayabilmek mümkün olmadı. Hem düşük ve hem de yüksek çözünürlükte oyun, bıktıracak kadar yavaş çalışıyor. Sorun anlaşılabildiği kadarı ile programın yapısından kaynaklanıyor. Mesela Quake'te bir kapıyı açmak için yaklaşıp boşluk tuşuna bastığınız anda kapı açılır ve siz diğer odaya girersiniz. Burada bir kapıyı açmak yaklaşık beş dakika sürüyor, kapıya dokunup boşluk tuşuna bastığınızda ekran kararıyor ve bilgisayar başlıyor yüklemeye... Kapının diğer tarafında ne olduğu önemli değil, gireceğiniz odanın büyüklüğü iki metrekare bile olsa bu değişmiyor. Aynı durum aniden arkanıza dönmeye kalktığınızda ya da bir robotu patlattığınızda da ortaya çıkıyor. Tüm oyun duruyor ve bilgisayar üç saniye önce bulunduğunuz noktayı ya da patlama efektini unutmuş gibi tekrar yüklemeye başlıyor. Bu durum yaşlı bir general ile oturup İkinci Dünya Savaşı anılarını konuşmaya benziyor. Unutkanlık ve duyma zorluğundan muzdarip olan zavallı ihtiyar bir zaman sonra sadece kendi konuşup kendi dinlemeye başlıyor ve CD, hard-disk, işlemci üçlüsü arasında dönüp duran sıkıcı tartışma, sizin oyuna Fransız Başkonsolosu gibi kalmanızla ve bilgisayarı kapatıp soğuk bir bardak su içmeye gitmenizle sonuçlanıyor. Bu yavaşlık yüzünden oyun esnasında yaptığınız hareketler de sert ve kontrol dışı oluyor, çünkü oyunun donduğu süredeki tuş hareketleri depolanıyor ve bu da parmağınızı tuştan çekseniz bile hareketin devamına ve sonuçta kontrol dışı hareketlere sebep oluyor. Daha bitmedi... Aynı genel yapı hataları çok saçma bazı olaylara daha sebebiyet verebiliyor. Bakın ne oldu. Zırhlı araçla kaptırmış hoplaya zıplaya ilerlerken ve bir yandan üzerime gelen tank ve uçaklara ateş yağdırırken aniden bir kayaya çarpıp havalandım ve uçup ileride yolun üzerinden geçen köprüye bindirdim. Sonuç tam bir facia oldu. Hayır, yaralanmadım ya da sekip takla atmadım. Araç ve köprünün grafikleri birbirine geçti ve oyun tamamen bozuldu! Bu tür hatalar başka yerlerde de karşınıza rahatlıkla çıkabiliyor, yani bu duruma özgü değil. Büyük iddiaları olan bir oyunda böyle sorunların varlığını görmek ruh sağlığı için hiç de faydalı olmasa gerek.





Sonuç... Doğrusu bu yapıdaki bir oyuna bitmiş ve oynanabilir bir oyun gözü ile bakmak için biraz kör olmak gerek. Tamam, ilginç özellikleri var, konusu ve senaryosu var, çevre tasarımı ve atmosferi iyi, ama geri kalanı sıfır. Eğer her şeye rağmen, farklı bir oyun oynamak isterseniz ve engin bir sabır sahibi iseniz söylenecek fazla bir şey kalmıyor. Ama doğru düzgün bir oyun oynamak istiyorsanız, Quake için çıkan ek Level CD'lerinden ya da Level editörlerinden birini alıp Dark Forces 2 ya da Prey gelene dek iştahınızı körletin. En azından sinirden klavyenizi yemez ve hazımsızlık çekmezsiniz...

M. Berker Güngör [L]



Oyun Hileleri

Alien Trilogy
COMEANDHAVEAGO - Silahlar
IFYOUTHINKYOUAREHARDENOUGH - Tam ve sonsuz cephane
NADIAPOPOVXX - xx (xx=1-34) bölümüne atlamak için

Amok
ZZZCYX - Level seçilebilir duruma getirir.

Bedlam
Ana menüde oyuncu ismini GOD (bütün karakterler büyük olacak) olarak değiştirin. Sonra ya yeni bir oyun yada bir Save Game açın.



Save edilmiş oyundaki oyuncu ismide mutlaka GOD olmalı. Bu hile size ölümsüzlük verecektir. Oyun her çalıştırıldığında oyuncu ismi aynı şekilde GOD olarak değiştirilmesi gerekmekte. Ayrıca </KARMA> komut satırı parametresi sayesinde bütün silahlara ve ekipmana sahip olabilirsiniz.

Cyber Gladiators
Bu gizli kod ile dövüş oyununuzu bir disko dans oyununa dönüştürebilirsiniz.. Dövüşçü seçim ekranından [W], [S] ve sonrada [J] ve [L] tuşlarına aynı anda basın. Eğer doğru sıraracla girdiyseniz bir patlama sesi duyacaksınız. Sonra, [Esc] tuşuna basarak dövüşçü seçiminizi iptal edin. Şimdi herhangi iki dövüşçüyü seçtiğinizde sizin ve rakibinizin dansedebileceği saklı bir diskoya getiriliyorsunuz.

Heroes of Might & Magic 2
Oyun sırasında:
911- Senaryoyu kazanmak için.
8675309 - O anki haritayı gösterir.



Hyperblade
MDMKSB - Saldırı kabiliyetini arttırırken saldırılara karşı dayanıklılığı da yükseltiyor.
POTATO - Karakter boyutunu azaltır.
SHUIN - Gizli bir takımı açıyor.
GORILLA - Gorilla karakterler
SPICYBRAINS - Tepetaklak karakterler

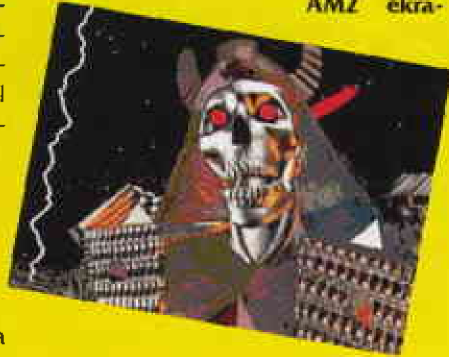
Normality
Oyun sırasında WINDY yazın ve sonra [Enter]'a basın. Eğer [F1]'e basarsanız oyun içerisindeki her noktaya ulaşabilirsiniz. Ve video görüntüleri hastaları için: [G] tuşuna basarak Intro dahil 100'den fazla video sekansına ulaşabilirsiniz.

Privateer 2 - Darkening
Uçuş sırasında ALT-N tuşlarını kullanarak Navigation Display'e ulaşabilirsiniz.
"Find" için "F"ye basıp daha sonra şu kodları girin:
REP ME UP - Gemiyi, zırhı tamir eder kalkanları da %100'e getirir.
PETY PETY - Afterburner yakıtını doldurur.
CHILL OUT - Lazer ısısını 0'a indirir.
NAPALM - Sonsuz Nuke alırsınız (ALT-S)
NO TALENT - Ölümsüzlük

Stargunner
Aşağıdaki tuşları kullanıma açmak için oyuna STARGUN /DMODE (DMODE içindeki 0'a dikkat edin) parametresi ile başlayın:
[F8] : Ölümsüzlük
[Shift][F11] : Bir sonraki Stage
[Shift][N] : Ekrandaki bütün düşmanları uçurun.
[5] : (nümerik tuşlardan) paranıza 5000 ekleyin (dükkanda)

Tomb Raider
Bölüm geçmek için:
1. Lara'yı hareketsiz bırakın.
2. Bir adım ileri ([Shift] ile).
3. Bir adım geri ([Shift] ile).
4. Üç kez sağ tarafa doğru tam tur döndürün ([Shift] ile)
5. Bir kere ileri atlayın ([Alt] ile).
Doğru yaptıysanız bölüm bitecektir.

Virtua Cop
Sega ekranında:
Reload tuşuna basılı tutarken Yukarı, Aşağı, Sola, Sağa sırası ile basın.
AM2 ekranında:



Tekrar Reload tuşuna basılı tutarak Aşağı, Yukarı, Sağa, Sola, Yukarı, Yukarı, Sola ve Sağ'a basın.
Not: Eğer mouse kullanıyorsanız; klavye veya Joystick'e geçip kodları öyle girin. Bitince tekrar mouse'a dönün. Bu kodları girdikten sonra Ranking Moduna geçebilyor, ekstra oyun, silah seçimi ([F3] ile oyunu dondurup) yapabiliyorsunuz ve Reload tuşunu, yeni bir silah da dahil olmak üzere istediğiniz silahı seçmek için kullanabilirsiniz vs.

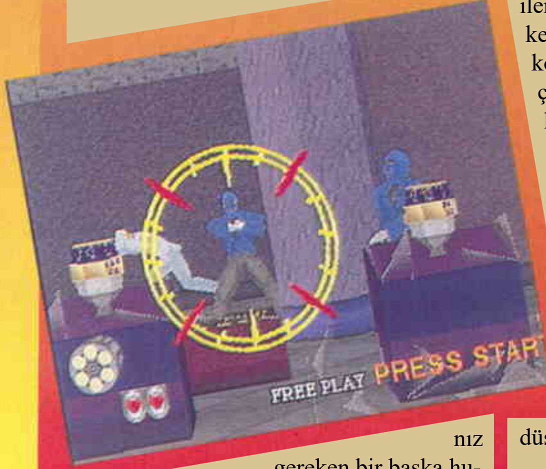


Zombie Wars
Karakter seçim ekranında SQUIGGLY kelimesini yazarak (bir ses duyacaksınız) ve sonra yukarı tuşuna basarak özel ajan Squiggly'ye ulaşabilirsiniz !

Mahmut Karslıoğlu

Virtua Cop 2 - Sega Virtua Gun

Sega Saturn için hazırlanmış son oyunlardan biri olan Virtua Cop 2, eğer arzu edilirse gene Sega için tasarlanmış olan Virtua Gun ile birlikte bir paket olarak da temin edilebiliyor. Standard Game-pad ile rahatlıkla oynanmasına rağmen, eğer bu tabanca kullanılarak oynanırsa alınan zevk en az yüz katına katlanıyor diyebiliriz. Eğer bu silahı almaya karar verirseniz ayrıca gözönünde bulundurmanız gereken bir başka husus Sega tarafından bu tabanca ile oynanabilecek başka oyunların da üretildiğidir, yani tek bir oyun için değil. Sega'nızın ayrılmaz bir parçası olarak düşünülüp tasarlanmış bir ekipmandır.



Öncelikle tabancayı Game-pad portlarından birine bağlamanız ve sonra da seçenekler ekranından kalibre etmeniz gerekiyor. Bundan sonra silahınızı kullanmaya başlayabilirsiniz. Silahın işçiliği son derece temiz ve görüntüsü de oldukça cezbedici, şu bilim kurgu filmlerinde kullanılan silahlara ve özellikle de Blade Runner filminde Harrison Ford'un kullandığına benziyor. Göz dolduran yapısına rağmen oldukça hafif ve oyuncuyu uzun oyunlar esnasında bile yormuyor. Üzerinde tetikten başka bir de Start düğmesi mevcut ve bu düğme hem seçenekler ekranında seçim yapmanıza, hem de oyun esnasında oyunu dondurmanıza yarıyor. Silahla ilgili olarak dikkat edilmesi gereken bir nokta, namlunun ucunda bulunan lensin temizliğine özen göstermek, çünkü tüm benzer cihazlarda olduğu gibi bu lens aletin en önemli parçası. Eğer istenirse bir oyuncu silahı kullanırken, diğer oyuncu da Game-pad ile oyunlara iştirak edebiliyor, ama bu tabancalardan elinizde iki tane varsa ve büyük ekran bir televizyon kullanılırsa kötü adamları devirmek korkunç zevkli olur.

Şimdi biraz da oyuna göz atalım. Virtua Cop 2 sanki Sega'nın marifetlerini sergilemek için yazılmış, hızlı ve çok detaylı bir oyun. Oyun dört ayrı kısımdan oluşuyor ve ilk üç görevi ayrı ayrı oynayabilmek mümkünken, dördüncüye oyun içinden ulaşılıyor. Adamınız otomatik olarak ilerlerken sizin yapmanız gereken, yolunuzun üzerine çıkan kötü çocukları devirmek. Pek çok farklı düşman ve her bölümün sonunda oldukça güçlü bir Boss bulunuyor. Tabii önemli olan bunları size ateş etmeden vurmak ve bu esnada etrafta koşuşturan sivilleri vurmamaya özen göstermek. Ancak düşmanları vurmanın belirli bazı kuralları ve puanlamaları var. Eğer birini silah tutan elinden vurup sadece yaralarsanız ya da aynı düşmana arka arkaya üç kurşun isabet ettirebilirseniz aldığınız puan daha yüksek olacaktır. Düşmanlarınızı değişik yerlerinden vurup öldürerek ya da yaralayarak saf dışı etmek mümkün. Kafasından Magnum mermisi ile vurulan biri uçup arkadaki duvara yapışırken,





bacağından vurduğunuz bir başkası yarasını tutup inleyerek yere yuvarlanıyor. Oyundaki tüm nesne ve yapılar gibi düşmanlarınız da üç boyutlu çizilmiş ve hem görünümler hem de hareketleri son derece doğal ve yumuşak.



Ekranda gördüğünüz her cisim etkileşimli ve etrafta uçuşan kurşunlardan nasiplerini aldıklarında buna göre tepki veriyorlar. Avizeler sallanıyor, şişeler ve bidonlar patlıyor, kurşunlar duvarda delikler açıyor, lastiği vurulan otomobiller yalpalayıp takla atıyor ya da kamyonların altına dalıyor, vurulan birinin camdan düşmesiyle altında kalan sandık dağılıyor, camlar parçalanıyor ve daha neler neler... Oyunda sadece yaya olarak ilerlemiyor, bazen arabayla takip sahnelerine katılıyorsunuz. Oyunda bazen yol ayrımlarına geliyorsunuz ve ne yöne gideceğinize karar vermeniz gerekiyor. Bu, oyun oynamaktan çok hareketli bir polisiye filmde rol almaya benziyor, çok gerçekçi ve heyecanlı. Kullanabileceğiniz pek çok silah var ve etkili oldukları durumlar değişiyor. Eğer isterseniz Options menüsünden tüm oyun özelliklerini dilediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz. Mesela otomatik silah doldurmak ya da istediğiniz silahı kullanabilmek gibi...

Sonuç olarak alınmaya ve oynanmaya değer bir oyun ve kullanması zevkli bir ekipmanın oluşturduğu iyi bir ikili ile karşı karşıyayız. Sega'sı olanlara ve Sega almayı düşünenlere şiddetle tavsiye olunur.

M. Berker Güngör [L]

LEVEL KARNESİ

ARAL İTHALAT LTD.
Tel: (212) 659 26 73
Virtua Cop : 130 $ (KDV Dahil)

Virtua Cop 2